VIDEOGAMES

LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

DA CESARE A NAPOLEONE

LE GUERRE E I CONDOTTIERI DEL PASSATO

© Sega/Creative Assembly

LE SERIE

CIVILIZATION, AGE OF EMPIRES, TOTAL WAR...

EVERGREEN E NOVITÀ

I MIGLIORI GIOCHI DI SEMPRE

GIOCHI DI STRATEGIA

CIVILTÀ, IMPERI, BATTAGLIE

Panini PUBLISHING

GIOCHI DI STRATEGIA
CIVILTÀ, IMPERI, BATTAGLIE

PANINI PUBLISHING

SOMMARIO

THE ANCIENT ART OF WAR
GO TO WAR
EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD
Microsoft
AGE OF EMPIRES II
The CONQUERORS
EXPANSION

FRATELLI E STRATEGHI

"Noi pochi, noi felici pochi, noi banda di fratelli." Questa celebre frase di Shakespeare è particolarmente adatta per i giochi strategici. Chi gioca, ha spesso l'impressione di far parte di un ristretto gruppo di persone a sé stante che hanno qualcosa in comune, visitano mondi mai visti e provano emozioni inimmaginabili per quelli che, di fronte al PC o a una console, pensano che si tratti soltanto di "cose da bambini".

Come dimostrano i giochi di strategia e le simulazioni belliche, è piuttosto vero il contrario: è possibile emulare le gesta di Cesare, Enrico V o Wellington; fondare e conquistare enormi imperi; esplorare territori misteriosi; combattere battaglie mai avvenute. E soprattutto coinvolgere e appassionare a lungo il giocatore, mettendolo al centro del grande palcoscenico della storia: come agiremmo al posto dei consoli Lucio Emilio Paolo e Gaio Terenzio Varrone la mattina della battaglia di Canne? Potremmo gestire meglio le alleanze in Terrasanta, e creare uno stato crociato che non crolli a causa delle divisioni interne degli eserciti occidentali? Saremmo in grado di vincere a Waterloo, neutralizzando il fatale attacco prussiano sul fianco del nostro schieramento?

Nei giochi di cui si parlerà in questo volume confluiscono due grandi passioni: quella per la strategia, che dagli scacchi arriva alle simulazioni belliche di grande complessità, e quella per la storia. Dall'antichità fino al periodo napoleonico vedremo come la storia dei videogiochi proceda di pari passo con l'evoluzione degli strategici. Titoli recenti e spettacolari come *Medieval II: Total War* sembrano aver poco a che spartire con i rettangoli bianchi su sfondo nero degli strategici anni Ottanta, ma non è così. Negli uni come negli altri noi siamo gli imperatori e i generali, non semplici spettatori. ■

I GIOCHI DI QUESTO VOLUME:

Grandi Opere presenta
VIDEOGAMES – LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI
Pubblicazione settimanale – Anno I – Numero 7 – 8 ottobre 2009
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1961 del 24 giugno 2009. Una pubblicazione di Panini S.p.A., viale Emilio Po 380, 41126 Modena, e Sprea Editori S.p.A., via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI). Stampa: Roto 2000 S.p.A., Casarile (MI). Distribuzione esclusiva per le edicole: m-dis S.p.A., Milano.

Panini S.p.A.
Amministratore delegato: **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale: **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia: **SIMONE AIROLDI** Marketing: **ALEX BERTANI** (senior marketing manager), **GIANNI VECCIA**, **SERENA GUBBELINI** Coordinatori editoriali: **SIMON BISI**, **SARA MATTIOLI** Redazione: **GIAN LUCA RONCAGLIA** (coordinamento), **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **STEFANIA SIMONINI** Ufficio grafico: **MARIO CORTICELLI** (art director), **PAOLA LOCATELLI** (responsabile linea grafica), **PAOLO CATELLANI** Ufficio produzione: **ALESSANDRO NALLI** (responsabile di produzione), **LUCA FICARELLI**, **NICOLA SORESSI**

Sprea Editori S.p.A.
Presidente: **LUCA SPREA** Vice Presidente - Amministratore delegato: **STEFANO SPAGNOLO** Realizzato dalla Divisione Videogames: Coordinatore editoriale: **PAOLO PAGLIANTI** Curatore e responsabile di redazione: **ANDREA BABICH** Controllo qualità: **MASSIMILIANO ROVATI** Segreteria di redazione: **MARINA ALBERTARELLI**, **GABRIELLA RE**, **LAURA GRAZZI** Covermount: **LUCA FASSINA** Realizzazione CD Gold: **GLITCH SNC** Collaboratori: **FRANCESCO ALINOVI**, **VINCENZO BERETTA**, **PAOLO BESSER**, **FABIO BORTOLOTTI**, **MARCO CALCATERRA**, **CLAUDIO CHIANESE**, **DAVIDE GIULIVI**, **ROBERTO MAGISTRETTI**, **DAVIDE MASSARA**, **ROBERTO MEDAGLIA**, **TITO PARRELLO**, **ERIK PEDE**, **MOSÈ VIERO**

NUMERI ARRETRATI: Gli arretrati di *Videogames – La grande storia dei videogiochi* possono essere richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia e acquistati a € 9,99 (compresi i nn. 1 e 2, venduti in edicola a prezzo di lancio).

Generali e imperatori per gioco

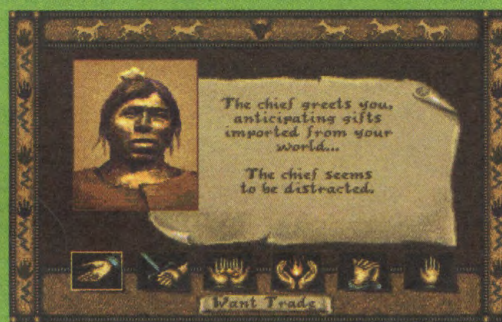
Condurre le legioni di Cesare tra nugoli di nemici, decidere con un colpo di mouse il destino dei grandi imperi, osservare con gli occhi di Napoleone il sole che sorge su una Austerlitz virtuale...
La strategia storica attrae da sempre game designer e giocatori, e garantisce forti emozioni a generali e monarchi da tastiera.

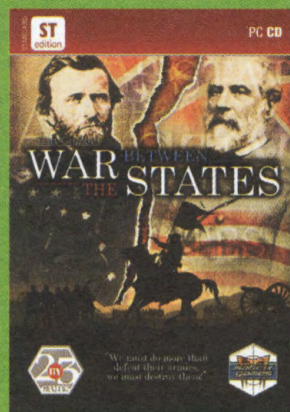
Se altri generi hanno esplorato terreni vergini e generato ex novo strutture e dinamiche d'azione, i videogiochi di strategia sin dalle origini hanno attinto dalla consolidata tradizione del gioco da tavolo, in particolare quella dei wargame, da cui provengono capolavori come "Squad Leader", del 1977. La parallela diffusione delle simulazioni belliche da tavolo e dei primi computer casalinghi creò una feconda sinergia, e nel 1980 uscirono dunque *Computer Bismarck*, simulazione navale incentrata sull'affondamento della corazzata tedesca Bismarck, e *Computer Ambush*, un titolo dedicato alla tattica e ambientato nella Francia del '44. Entrambi erano stati sviluppati dall'appena nata Strategic Simulations Inc., il cui acronimo SSI sarebbe ben presto diventato sinonimo di strategia storica e di giochi di ruolo.

Eastern Front **di Chris Crawford è stato uno dei primissimi titoli a trasporre la profondità del wargame classico su schermo**

È immediatamente evidente che per tracciare una storia evolutiva dei giochi strategici declinati sugli eventi del passato, ai quali questo volume è prevalentemente dedicato, non si possa fare a meno di citare anche titoli incentrati su guerre ben più recenti di quelle combattute dalle legioni romane o dai Crociati. Grazie a SSI, Atari e Microprose gli anni Ottanta sono stati un periodo di grande fermento creativo, segnato dalle firme di mostri sacri del game design quali Gary Grigsby, Norm Koger e Chris Crawford. Proprio a Crawford si deve quell'*Eastern Front* (1981), sviluppato per computer Atari a 8 bit, che portava le fiamme della guerra nel gelo del fronte russo all'epoca dell'operazione Barbarossa. Titolo pro-

ALLA RICERCA DELLE CITTÀ PERDUTE

Nel pionieristico *The Seven Cities of Gold*, realizzato da Dani Bunten nel 1984, il giocatore si trovava a esplorare, alla guida di una spedizione spagnola, le coste del Nuovo Mondo e a interagire, in maniera pacifica oppure ostile, con le tribù di nativi. Il gioco, che fondeva con successo elementi di avventura e riflessione strategica, ebbe un seguito nel 1985 con *Heart of Africa*. ■

I GAME DESIGNER
GARY GRIGSBY

Il nome di Gary Grigsby suona come quello di un vecchio amico all'orecchio degli appassionati di wargame. Grazie a un'approfondita conoscenza dell'arte militare, in oltre venticinque anni di attività – *Guadalcanal Campaign* risale al 1982 – ha esplorato i campi di battaglia delle epoche più diverse, con uno sguardo lucido e sempre attento ai dettagli. Pochi sviluppatori possono vantare nel proprio carniere pietre miliari quali *War in Russia* e *Steel Panthers*, in grado di influenzare in maniera decisiva l'evoluzione del genere e di definire nuovi standard di realismo e profondità. Storicamente legato al marchio SSI, Grigsby opera attualmente per 2 by 3 Games e si dedica allo sviluppo di wargame su scala strategica quali *World at War* e *War Between the States*. ■

IRONIA AL FRONTE

I giochi di guerra, in linea con l'argomento trattato, hanno generalmente un tono piuttosto serio. Capita tuttavia di incappare in titoli che esorcizzano gli orrori del fronte con l'umorismo e la parodia. È il caso di *North & South* (1989), ispirato alla serie a fumetti "Les Tuniques Bleues", che proponeva una rievocazione estremamente semplificata della Guerra di Secessione, ricca di situazioni paradossali e stereotipi comici. ■

fondo e complesso, *Eastern Front* poneva le basi per un ulteriore passo in avanti – e al contempo per un balzo indietro nel tempo – con *Legionnaire* (1982), in grado di riproporre le campagne belliche di Cesare nella gloria del tempo reale. Non si trattava certo di uno strategico in tempo reale nel senso in cui lo intendiamo oggi, ma era quantomeno un apprezzabile esperimento.

Gary Grigsby si era invece cimentato con il conflitto nel Pacifico, offrendone un punto di vista originale in *Guadalcanal Campaign* (1982), per poi tornare sul fronte orientale con *War in Russia* (1984) e *Kampfgruppe* (1985) e arrivando a chiudere la decade con il vasto e accurato *Typhoon of Steel* (1988), che consentiva di affrontare tre diversi teatri di guerra. *Harpoon* (1988), basato sulle idee del wargame designer Larry Bond, era invece dedicato alla guerra navale contemporanea.

Lo spettro della Guerra Fredda ispirava *Red Lightning* (1989) di Norm Koger, costruito intorno all'inquietante ipotesi di un'invasione sovietica dell'Europa Occidentale. Lo stesso tema era già stato affrontato cinque anni prima in *Nato Commander* di Sid Meier, un designer il cui nome sarebbe diventato ben presto leggendario.

Con *Nato Commander* Sid Meier interpretava in chiave strategica la difesa dell'Europa Occidentale dall'avanzata delle armate sovietiche

PICCOLE GUERRE

Riprodurre i conflitti armati in modo fittizio e incruento è da sempre una delle attività ludiche preferite dell'uomo: gli stessi scacchi, per esempio, possono essere considerati la rievocazione astratta di una battaglia. Convenzionalmente, però, la nascita del wargame come hobby viene fatta risalire al 1912, anno in cui il celebre scrittore britannico H.G. Wells pubblicò *Little Wars*. Si trattava di un regolamento assai accessibile per gestire scontri fra soldati giocattolo, il cui merito principale fu quello di consentire a tutti, e non solo agli ufficiali impegnati in austere simulazioni, di "giocare alla guerra". ■

L'ALBA DELLA CIVILTÀ

Con *Civilization* (1991) di Sid Meier e Microprose gli anni Novanta si aprono con un radicale mutamento nel modo di percepire gli strategici storici. Fino a quel momento gli sviluppatori si erano dedicati a riprodurre un periodo ben preciso, o una singola campagna militare, come se si trattasse di un diorama; *Civilization* (vagamente ispirato al boardgame omonimo) ambiva invece a rappresentare non tanto il dettaglio degli avvenimenti, quanto le dinamiche stesse del processo storico.

Si trattava di un vero cambiamento di paradigma, paragonabile alla nascita, in storiografia, dell'interpretazione "strutturale" di Bloch e Febvre. Scopo del gioco era guidare una civiltà tra quelle disponibili – dalla romana all'azteca – attraverso seimila anni di storia, dai primi insediamenti urbani fino alla conquista dello spazio. Una premessa impegnativa, considerati i molteplici livelli in cui si strutturava *Civilization*: progresso tecnologico, diplomazia, guerra e costruzione di grandi meraviglie architettoniche si intrecciavano in complesse relazioni. Nonostante le semplificazioni necessarie a garantire la giocabilità, il gioco di Meier riusciva a catturare lo spirito della storia: lo sviluppo delle civiltà si fondava sull'accesso alle risorse e alle vie di comunicazione, la morfologia dei luoghi aveva un'importanza fondamentale e le grandi scoperte scientifiche segnavano il ritmo delle ere in modo relativamente realistico. *Civilization* era l'archetipo di una delle serie videoludiche più apprezzate e longeve di sempre: nel 1996 era la volta di *Civilization II*, versione arricchita e ampliata del predecessore, sia pure piuttosto simile in termini di struttura di gioco. Il terzo capitolo, datato 2001, conferiva maggiore personalità ai vari

Il terzo capitolo della serie *Civilization* riproponeva dinamiche già collaudate, arricchendole con civiltà più varie e peculiari

popoli, grazie ai bonus e alle unità militari esclusivamente legate a singole civiltà. A completare la serie arrivò, nel 2006, *Civilization IV*.

Oltre all'immancabile profluvio di espansioni, spesso di pregevole fattura, è opportuno ricordare che la saga di Meier ha indirettamente dato vita ad altri titoli interes-

DAL GIAPPONE CON FURORE

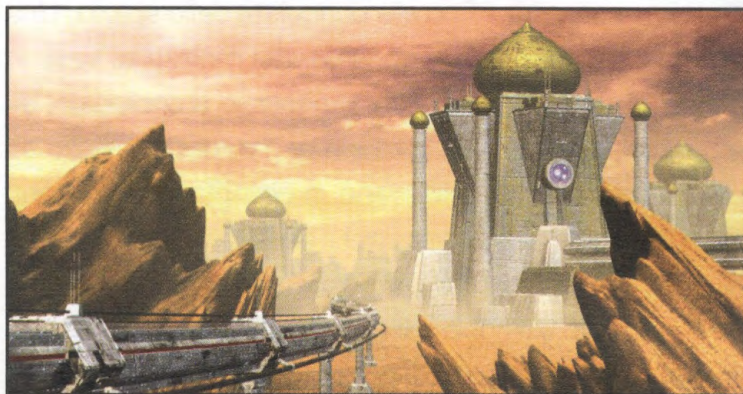
Nel bel mezzo degli anni Ottanta i tamburi risuonavano da Oriente, e i reggimenti si mettevano in marcia sotto i vessilli dello sviluppatore nipponico Koei, in grado di nuotare agilmente nell'oceano della storia nonostante l'interpretazione epica e fantasiosa della realtà dei fatti. Alla casa giapponese si deve la serie *Romance of the Three Kingdoms*, che affrontava il periodo della Guerra dei Tre Regni in Cina (III secolo d.C.), il cui primo capitolo risale al 1986 e l'ultimo al 2006. *Nobunaga's Ambition* (1988), anch'esso strutturato a turni, era incentrato sulle lotte feudali nel Giappone del XVI e XVII secolo (il "Sengoku Jidai"). In *Genghis Khan* (1989) erano al centro dell'attenzione vita, opere e massacri del condottiero mongolo, mentre le gesta di Napoleone animavano *L'Empereur* (1991). La Guerra d'Indipendenza americana era infine il tema di *Liberty or Death* (1993). ■

I GAME DESIGNER
SID MEIER

A Sid Meier si deve la fondazione, nel 1982, della software house Microprose, che pubblicò, oltre a *Civilization* e *Pirates!* (1987) dello stesso Meier, *Formula One Grand Prix* (1992) e lo straordinario *UFO: Enemy Unknown* (1993). Nel 1996, insieme a Jeff Briggs e Brian Reynolds, Meier si è lanciato nell'avventura di Firaxis, la casa che avrebbe prodotto titoli strategici come *Gettysburg!* e *Antietam!*, dedicati alla Guerra Civile Americana; l'ispirato *Alpha Centauri* e la sua espansione *Alien Crossfire*; il curioso *SimGolf* (2002); gli ultimi due capitoli della saga di *Civilization* e i remake dei classici *Pirates!* e *Colonization*. Spirito d'innovazione e chiara comprensione della complicata alchimia tra giocabilità e profondità sono le principali qualità che hanno fatto la fortuna di Meier, ponendo le basi della sua brillante carriera nel campo del game design. ■

ALTRE CIVILTÀ

Per confezionare *Civilization*, il proprio capolavoro strategico, Sid Meier ha preso a prestito alcuni elementi dell'omonimo gioco da tavolo di Francis Tresham. Il gioco è alla base anche di altri due titoli, *Incunabula* (1984) e *Avalon Hill's Advanced Civilization* (1995), che si incentravano sullo sviluppo commerciale e politico delle prime civiltà ma mancavano della grande visione d'insieme e dell'estensione temporale del classico di Meier. ■

santi. *Colonization* (1994) trasportava il giocatore all'epoca della scoperta del Nuovo Mondo affidandogli il bastone di viceré e il compito di reclamare il continente americano in nome di una delle potenze coloniali europee. *Alpha Centauri*, del 1998, pur essendo un titolo nel suo com-

***Alpha Centauri* affrontava temi complessi, dall'etica scientifica ai problemi sociali, in modo maturo e consapevole**

plesso fantascientifico, sollevava alcuni interessanti interrogativi su problemi sociali e scientifici d'attualità, e ricreava uno scenario di colonizzazione spaziale non lontano dal sentire contemporaneo. Vanno citati anche i due titoli della serie *Call to Power* (rispettivamente del 1999 e del 2000), che, pur distanti dalla sobria elegan-

***Call to Power*, pur non discostandosi dalla struttura di *Civilization*, ne estendeva l'arco temporale incrementandone la varietà**

za di *Civilization*, offrivano soluzioni originali e innovative ipotizzando un plausibile futuro vagamente cyberpunk, dominato dal terrorismo ecologico e da tecnocrazie senza volto.

I TEMPI DELLA STORIA

Appassionati e critici sono concordi nel definire *Dune II* (1992) di Westwood il capostipite degli strategici in tempo reale, per quanto alcuni elementi portanti del genere possano essere riscontrati anche in *Cytron Masters* (1982), *Herzog Zwei* (1989) e in qualche altro titolo. Raccolta di risorse, produzione di truppe e gestione tattica degli scontri armati erano le caratteristiche principali che distinguevano *Dune II* dagli altri titoli strategici. Il gioco era ambientato nello splendido universo fantascientifico ideato da Frank Herbert, anche se con mezzi bellici, tra carri armati e piattaforme lanciarazzi, in gran parte simili a quelli odierni.

***Dune II* è considerato l'archetipo dei titoli strategici in tempo reale. Non è un gioco ad ambientazione storica, ma è certamente un gioco storico!**

Osservando l'evoluzione del genere e i grandi classici che ne hanno segnato le tappe, ovvero e soprattutto gli eterni rivali *Warcraft* (1994) di Blizzard e *Command & Conquer* (1995) di Westwood (il primo ad ambientazione fantasy, il secondo caratterizzato da un'atmosfera futuribile),

Il peculiare stile di *Age of Empires* ha influenzato profondamente lo sviluppo degli strategici in tempo reale ad ambientazione storica

GENERALI, ESAGONI E TURNI

Il wargame storico da tavolo è agli occhi di molti un passatempo impegnativo, gravato da manuali complicati, acronimi astrusi e caselle esagonali. Nella sua versione elettronica il gioco di guerra può beneficiare di caratteristiche che ne accrescono immediatezza e fruibilità. Titoli come *Panzer General* (1994) hanno contribuito alla popolarità del wargame, semplificandone le regole pur mantenendo intatto il quoziente di sfida strategica. Più complessa, ma altrettanto interessante, è la serie tattica in tre episodi *Steel Panthers* (1995-1997), che si snoda dalla Seconda Guerra Mondiale fino ai conflitti più recenti, ed è disponibile anche in versione freeware sul sito www.steelpanthersonline.com. Alla storica casa TalonSoft si deve invece l'eterogenea serie *Battleground* (1995-1999), che passa con disinvoltura dall'offensiva delle Ardenne alla battaglia di Waterloo e alla Guerra di Secessione, e soprattutto *The Operational Art of War* (1998-2006), che nelle sue diverse espressioni, l'ultima delle quali curata da Matrix Games, ha affrontato praticamente ogni conflitto del XX secolo. ■

LA RINASCITA DEL MEDIOEVO

Il Medioevo continua ad affascinare senza soluzione di continuità, grazie anche al richiamo di personaggi leggendari quali Robin Hood e Re Artù, e l'industria del videogioco non poteva certo trascurare un simile pozzo senza fondo di ispirazione. Robin Hood in persona è l'ospite speciale di *Defender of the Crown* (1986), titolo dalle molteplici anime che si snoda sullo sfondo della conquista normanna dell'Inghilterra. Un vero e proprio cult per gli appassionati sono anche i tre capitoli della serie *Lords of the Realm* (1994, 1996, 2004), i cui primi due episodi mostravano un riuscito ibrido di gestione economica, edificazione di castelli e battaglie in tempo reale ben radicato nella realtà storica del Medioevo, mentre il terzo tentava una poco convincente semplificazione della struttura. ■

balza all'occhio il fatto che gli sviluppatori generalmente abbiano preferito non vincolare la gestione in tempo reale alle restrizioni della rievocazione storica. Per quanto la tempestività delle decisioni sul campo sia una caratteristica fondamentale in qualunque forma di conflitto, il particolare schema economico-produttivo che costituisce il marchio di fabbrica degli RTS (ovvero "Real-Time Strategy", secondo l'espressione inglese che definisce il genere) mal si adatta a una simulazione storica coerente. Nel 1997 il coraggioso Bruce Shelley tentò comunque il difficile connubio, cercando di conciliare la struttura a epoche storiche di *Civilization* (al cui sviluppo aveva collaborato), con la frenesia e l'immediatezza dell'azione in tempo reale. Il risultato fu *Age of Empires*, capostipite di una saga ancora oggi nel cuore di molti appassionati. *Age of Empires* costituiva una novità interessante: dal titolo con azione a turni di Meier mutuava l'importanza dello sviluppo tecnologico nonché le diverse civiltà, mentre il fulcro degli avvenimenti era la guerra, da condursi con l'ausilio di truppe modellate sugli eserciti dell'evo antico, che aveva come limite cronologico l'epoca romana grazie all'espansione *The Rise of Rome*, del 1998. Il secondo capitolo

***Age of Empires III* ripropone le dinamiche classiche della serie sullo sfondo dell'epoca coloniale**

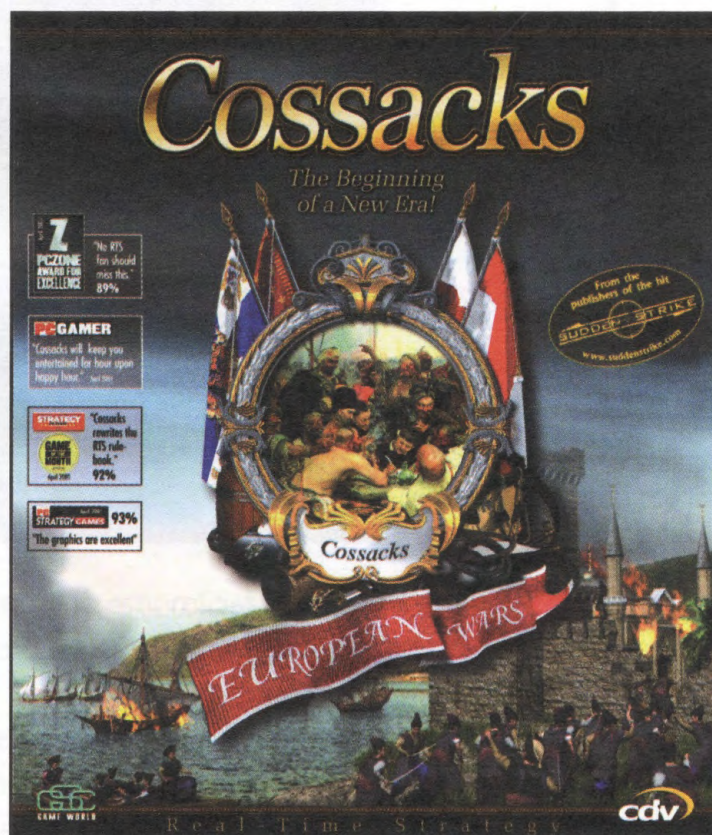
della serie, pubblicato con il sottotitolo *The Age of Kings* (1999), invitava il giocatore a seguire le vicende di condottieri del Medioevo quali Giovanna d'Arco e William Wallace. *The Age of Kings*, unitamente all'espansione *The Conquerors* (2000), costituisce il vertice della saga. *Age of Empires III* (2005), titolo ad ambientazione coloniale, pur restando nel complesso valido, non ha invece convinto i più esigenti, che lamentavano una certa piattezza di

fondo. Nello stesso solco di *Age of Empires* si pone l'ancora più ambizioso *Empire Earth* (2001): piuttosto simile

La saga di *Empire Earth* si poneva un obiettivo ambizioso: simulare lo sviluppo dell'arte bellica dall'Età della Pietra fino al prossimo futuro

nelle premesse alla serie di Shelley, il titolo firmato dallo sviluppatore Stainless Steel offriva, oltre alla grafica in tre dimensioni, l'intero arco della storia come un singolo, immenso campo di battaglia. Pur con tutte le semplificazioni che un approccio del genere comportava – la simulazione si manteneva a un livello piuttosto astratto – la vastità della visione d'insieme e le piacevoli campagne davano a *Empire Earth* un fascino tutto particolare. Dopo l'immancabile espansione, ovvero *The Art of Conquest* del 2002, fu la volta di due seguiti: *Empire Earth II* (2005) tentava coraggiose ma non del tutto riuscite innovazioni di interfaccia e giocabilità, mentre il terzo e ultimo titolo della serie, risalente al 2007, scontava una certa banalità e scelte estetiche piuttosto kitsch.

POPOLI IN ARMI

La tradizione di *Age of Empires* ed *Empire Earth* non si esaurisce nelle serie omonime: titoli come *Rise of Nations* ed *Empires: Dawn of the Modern World*, datati 2003, hanno tenuto alta la fiaccola degli RTS ad ampio respiro storico. Il secondo, in particolare, si concentrava sul lungo periodo storico compreso tra il Medioevo e la Seconda Guerra Mondiale, offrendo fra l'altro un'originale campagna dedicata ai conflitti fra Giappone e Corea al termine del XVI secolo. ■

In *Cossacks* le tattiche dell'era della picca e del moschetto erano accuratamente simulate

I CAMPI DELLA GLORIA

Fields of Glory, edito da Microprose nel 1993, faceva dell'accuratezza e della dovizia di dettagli i propri punti di forza. Questo wargame in tempo reale ambientato nel periodo napoleonico era impreziosito da una ricca documentazione storica su truppe, armi e comandanti e offriva una selezione di scenari ben realizzati, tra i quali spiccava quello della fatale battaglia di Waterloo. ■

Va infine ricordato *Cossacks: European Wars* (2001), un originale RTS incentrato sulle battaglie "picca e moschetto" tra le potenze europee del XVII e XVIII secolo. Per quanto *Cossacks* fosse per certi versi tutt'altro che sorprendente, si distingueva comunque grazie alla scala degli scontri. L'incremento dei soldati in campo si traduceva in una rappresentazione accurata delle strategie belliche dell'epoca, per la gioia degli estimatori dei quadrati di picchieri e del caracollo di cavalleria. A completare la serie due espansioni e un seguito diretto, *Napoleonic Wars*, datato 2005, mentre già nel 2003 *American Conquest* sfruttava la stessa struttura di gioco.

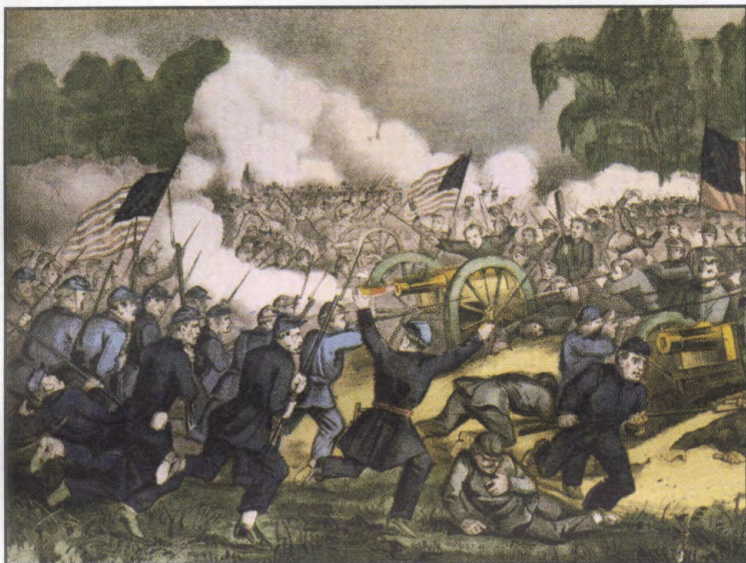
IL GIORNO PIÙ LUNGO

Gli RTS, nella loro dimensione classica, non sono stati prodighi di ambientazioni storicamente dettagliate, ma il sottogenere dei tattici in tempo reale si è dimostrato un valido campo di prova per gli sviluppatori intenzionati a rivisitare le battaglie del passato. A distinguere i giochi di questo tipo dagli RTS canonici è l'assenza, o comunque il notevole ridimensionamento, della componente di reperimento e gestione delle risorse. Così alleggerita, la struttura di gioco può es-

La saga di *Close Combat* rappresentava la guerra in modo vibrante e tragico, ponendo l'accento anche sui fattori psicologici

sere più facilmente orientata sul controllo tattico delle singole unità, con un proporzionale aumento della verosimiglianza.

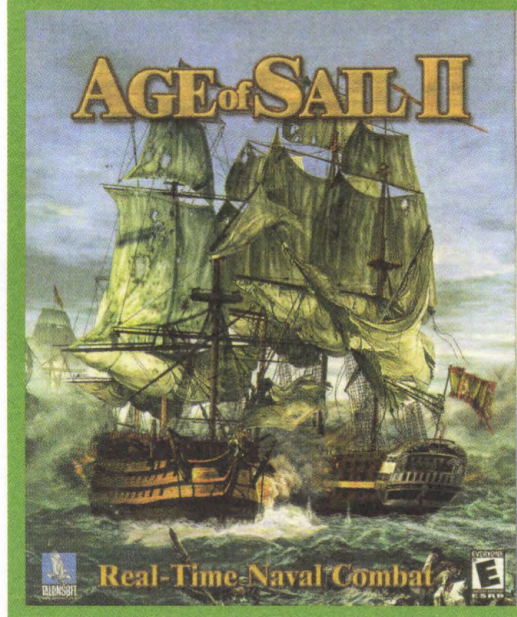
Anche se i titoli ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale esulano dai confini veri e propri di questo volume, ad aprire la parata dei veterani non può che

essere *Close Combat* (1996), versione computerizzata del wargame da tavolo "Advanced Squad Leader". Il titolo era incentrato sulle gesta della 29ª divisione di fanteria statunitense, impegnata nell'operazione Overlord, che veniva considerata in un'ottica strettamente tattica,

La battaglia di Gettysburg, ricostruita da Sid Meier nel titolo omonimo, è ormai parte dell'immaginario collettivo americano

a livello di singola squadra. Ciò che colpiva nel titolo era la capacità di catturare la tragica frenesia del campo di battaglia: pur senza penalizzare la componente strategica, il titolo di Atomic dava un'anima alle unità in campo, non più semplice carne da cannone, ma soldati che potevano compiere atti eroici o cadere in preda al panico, e in grado di reagire in maniera coerente alle situazioni. Un nuovo modo di intendere il comando virtuale dunque, che suscitava nel giocatore tanto la volontà di condurre vittoriosamente le operazioni quanto di "riportare a casa i ragazzi", come accade ai carismatici ufficiali dei film hollywoodiani. Il marchio *Close Combat* ha

NAVI DI LEGNO, UOMINI DI FERRO

L'epoca delle guerre in mare a bordo di velieri, che ha nell'ammiraglio Nelson la sua figura più carismatica e rappresentativa, ha sempre esercitato un notevole fascino. I due titoli della serie *Age of Sail* (1996 e 2001) permettevano ai capitani virtuali di condurre i propri vascelli attraverso una miriade di scenari storici, collocati in un periodo compreso tra il 1775 e il 1820, simulando le dinamiche peculiari della navigazione a vela. ■

Gli agenti speciali di *Commandos* si lanciavano in "missioni impossibili" pur di sconfiggere il Terzo Reich

rivisitato negli anni altri teatri bellici, dall'operazione Market Garden di *Close Combat II: A Bridge Too Far* (1997) fino al fronte russo di *Close Combat: Cross of Iron*, pubblicato da Matrix nel 2006.

Praetorians **di Pyro Studios consentiva al giocatore di dirigere tatticamente le disciplinate legioni romane**

UN GENERALE DAL CELESTE IMPERO

L'atmosfera di *Shogun: Total War* è arricchita dai frequenti riferimenti al trattato del generale cinese Sun Tzu, "L'arte della guerra", risalente al VI secolo a.C. Il testo, ancora oggi letto e apprezzato in tutto il mondo, ha un'importanza che trascende i confini della scienza bellica, dal momento che affronta gli enigmi strategici nel modo più ampio e completo, sottolineando l'importanza della rapidità dell'azione, dell'imprevedibilità e della conoscenza di se stessi e dei propri limiti. ■

Anche il poliedrico Sid Meier ha apposto la propria firma sul genere dei tattici in tempo reale con *Gettysburg!* (1997) e *Antietam!* (1998), accurate ricostruzioni di due battaglie decisive della Guerra di Secessione Americana. *Commandos: Behind Enemy Lines* (1998) aveva invece per protagonista una squadra di agenti speciali impegnati in missioni pressoché suicide, atte a smantellare la macchina da guerra nazista. Titolo di difficile catalogazione, *Commandos* doveva essere affrontato facendo affidamento sulla capacità di infiltrazione e le

La grandezza di *Shogun: Total War* stava nella forza evocativa delle battaglie e nell'ineguagliabile atmosfera del Giappone feudale

abilità peculiari dei singoli uomini, e richiedeva riflessioni strategiche che spesso erano un vero rompicapo. La creatura di Pyro Studios ha saputo conquistarsi un buon seguito tra i giocatori, dando origine a un'espansione e due seguiti. Sempre Pyro Studios nel 2003 ha pubblicato *Praetorians*, nel quale il giocatore era chiamato a guidare le legioni di Cesare alla conquista della Gallia e attraverso i tumulti della guerra civile. Pur non offrendo nulla di dirompente a livello strutturale, si trattava di un gioco solido e strategicamente impegnativo.

Armi, schieramenti e tattiche militari del periodo Sengoku erano riprodotti fedelmente in *Shogun: Total War*

GUERRA TOTALE

Quando nel 2000 Creative Assembly pubblicò *Shogun: Total War*, l'impatto sul genere degli strategici storici fu simile a quello di una carica di cavalleria pesante. L'ibridazione fra campagna strategica a turni e battaglie tattiche in tempo reale non era una novità assoluta – già *Centurion: Defender of Rome* del 1990 offriva uno schema simile – ma *Shogun* brillava per accuratezza, atmosfera, profondità e spettacolarità. Ambientato nel Giappone dilaniato dalle lotte feudali tra il XV e il XVII secolo, il prodotto di Creative Assembly invitava il giocatore a vestire l'armatura di uno dei daimyo, i signori dei grandi clan nipponici impegnati a riunificare il

***Medieval: Total War* rievocava, tra assedi e cariche di cavalleria, il cruento fascino del Medioevo**

paese. Tramite una mappa dell'arcipelago giapponese l'aspirante conquistatore pianificava lo sviluppo economico delle singole province, ordinava l'assassinio dei rivali e reclutava eserciti da condurre sul campo di battaglia, in un tripudio di scontri tra samurai. Dopo la pubblicazione di *The Mongol Invasion* (2001), espansione incentrata su una fittizia invasione mongolo-coreana del Giappone, la casa britannica confermava nel 2002 la propria ispirazione con *Medieval: Total War*. Titolo ancora più ambizioso di *Shogun*, *Medieval* rievocava le vicende dell'evo di mezzo tra Europa e Vicino Oriente, offrendo una più ampia varietà di truppe e fazioni e battaglie ancora più evocative. L'espansione *Viking Invasion* (2003) iniziava invece il giocatore alle leggendarie imprese dei navigatori guerrieri vichinghi.

Grazie al nuovo motore grafico le battaglie di *Rome: Total War* risultavano altamente spettacolari

Nel 2004 i programmatori di Creative Assembly partorirono *Rome: Total War*, simile nella formula ai predecessori, ma ambientato stavolta ai tempi della Repubblica Romana. Mutava la mappa strategica, che consentiva questa volta il libero movimento degli eserciti, legati non più ai confini astratti delle province ma alla morfologia del territorio. Il rigore storico cedeva il passo alla cultura di massa e a un'interpretazione tutto sommato cinematografica del periodo, ma la nuova veste grafica garantiva un impatto visivo ben più realistico rispetto ai predecessori. Il gioco fu ampliato con due espansioni: *Barbarian Invasion* (2005), incentrata sugli ultimi secoli dell'Impero Romano, e *Alexander* (2006), dedicata alle imprese del grande conquistatore mace-

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DEL CARRO DA GUERRA

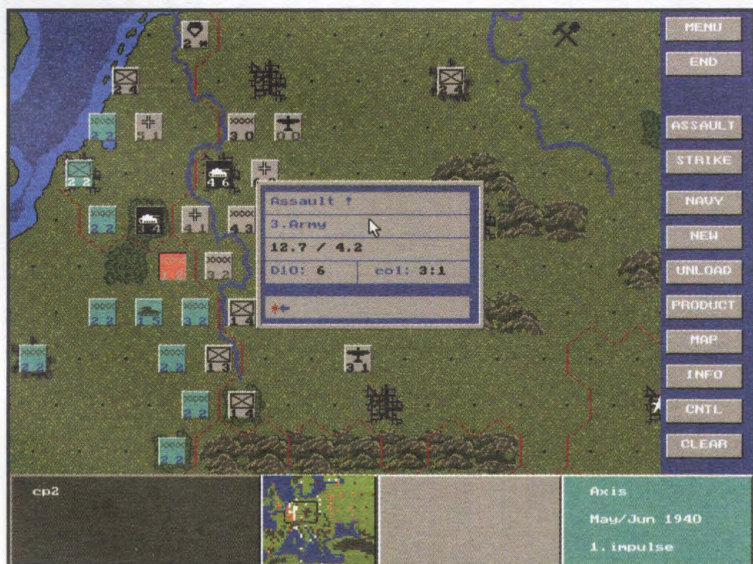
Chariots of War (2003) non poteva certo essere accusato di riciclare ambientazioni già utilizzate da altri: non capita spesso infatti di assistere sui monitor di casa alle battaglie dell'Età del Bronzo, con tanto di carri falcati assiri e guerrieri nubiani. Il titolo di Slitherine si poneva nel solco della serie *Total War*, senza raggiungerne però le stesse vette di qualità. Il successore *Spartan*, del 2004, esplorava la storia antica del mondo greco. ■

done. Nel 2007 *Medieval II: Total War* recuperava lo spirito del primo *Medieval*, innestandolo sulle innovazioni apportate da *Rome*. Nel 2009 arriva infine a chiudere il cerchio *Empire: Total War*, che riproduce la "guerra in merletti" del XVIII secolo in Europa, tra linee di fucilieri e rombi di artiglieria.

UN TRONO DI BAIONETTE

Carl von Clausewitz (1780-1831), autore del trattato "Della guerra", è considerato uno dei massimi teorici della scienza militare

Per Carl von Clausewitz, il grande teorico militare prussiano, la guerra era "la prosecuzione della politica con altri mezzi". Una visione organica del fenomeno bellico e del suo impatto sulla storia, tradotta in chiave videoludica nel sottogenere definito "grand strategy", che prevede una struttura di gioco in cui gli elementi di gestione politico-economica, le sottigliezze della diplomazia e i conflitti armati vanno accuratamente dosati, in un quadro d'insieme cronologicamente lineare. Le radici dei grand strategy possono essere rintracciate in *Storm Across Europe* (1989) e *Clash of Steel* (1993) e nel loro tentativo di simulare la situazione sociale, industriale, scientifica delle nazioni coinvolte nella Seconda Guerra Mondiale, nonché gli scenari militari. *Imperialism* (1997) e *Imperialism II* (1999) si focalizzavano invece sulle complesse dinamiche mercantili e politiche del XIX secolo e dell'era coloniale.

***Clash of Steel*, con la sua interpretazione globale del conflitto bellico, ha posto le basi per un gran numero di giochi strategici**

COSTRUIRE LA STORIA

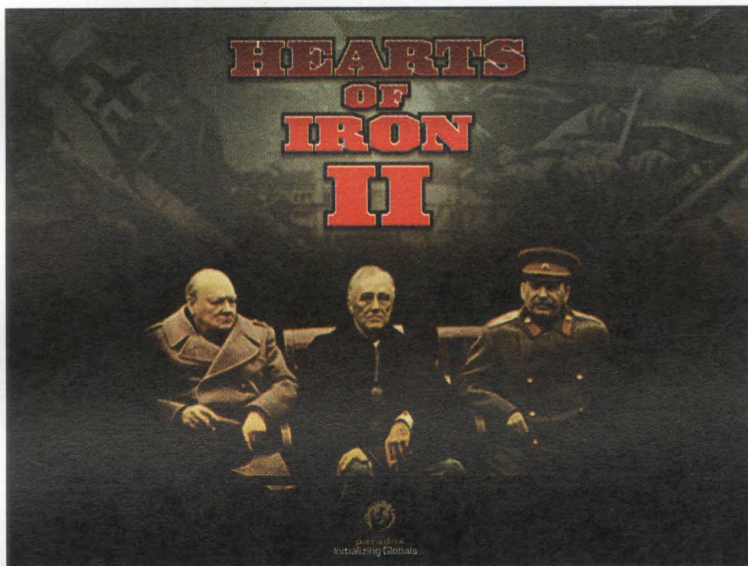
Se nessuno costruisse città, le orde dei conquistatori non avrebbero niente da distruggere: questa semplice considerazione basta a giustificare l'ampio sviluppo dei "city builder" storici. Possono essere ascritti a questo genere l'archeologico *Hamurabi* (1975) e *Santa Paravia and Fiumaccio* (1978), dedicato alle città-stato italiane del Rinascimento. Icona di questa tipologia di giochi è tuttavia la serie *Caesar*, sviluppatasi in quattro capitoli dal 1992 al 2006: sullo sfondo della Roma antica il giocatore era chiamato a edificare città sempre più vaste e prospere, in linea con lo stile e i precetti architettonici del tempo. Sulla scia di *Caesar* sono nati numerosissimi titoli, incentrati sulle epoche storiche più disparate: dalla saga tedesca *Anno* (1998-2009), ambientata nel mondo coloniale, a *Pharaoh* (1999), ispirato alle meraviglie dell'antico Egitto; da *Zeus* (2000), con una Grecia rivisitata in chiave mitologica, fino all'esotico *Emperor* (2002), che rievocava le atmosfere della Cina imperiale. ■

È stata soprattutto la svedese Paradox Interactive a segnare l'evoluzione del genere. Alle origini di *Europa Universalis* (2000) c'era ancora una volta, come nel caso di *Civilization*, un gioco da tavolo dallo stesso nome; l'idea di fondo e le dinamiche di gioco differivano però sensibilmente rispetto a quelle del titolo di Sid Meier. *Civilization* offriva un'interpretazione tendenzialmente astratta e generalista dei processi storici; Paradox invece decise di riprodurre nel dettaglio le dinamiche di un'epoca – i tre secoli fra il 1492 e il 1792 – cruciale per il Vecchio Continente. Commercio, colonizzazione, problemi sociali ed eventi tratti dalla storia reale ricamavano un complesso arazzo che il giocatore era chiamato a intessere, guidando la nazione prescelta fra le tempeste dell'età moderna. Tecnicamente *Europa Universalis* era un titolo in tempo reale, ma lo stile di gioco aveva ritmi relativamente poco frenetici, ben lontani da quelli degli RTS. La serie si arricchiva nel 2001 con *Europa Universalis II*, versione riveduta, corretta e ampliata del predecessore e in grado di consacrarne lo stile, mentre il terzo capitolo, datato 2007, operava una piccola rivoluzione introducendo la

Il marchio *Europa Universalis* è garanzia di rigore storico, profondità e strategia ai massimi livelli

Nel titolo di Paradox il giocatore era chiamato a decidere il destino delle nazioni nell'Europa dell'era moderna

terza dimensione e un corposo numero di correzioni di rotta, nonché un sistema di eventi dinamici e non più storicamente determinati, sul cui valore i giudizi degli appassionati sono tuttora controversi. L'arco temporale dell'ambientazione di *Europa Universalis III* toccava il periodo napoleonico con l'espansione *Napoleon's Ambition* (2007), mentre *In Nomine* (2008) portava indietro l'orologio della storia al 1399.

Hearts of Iron II **simulava la Seconda Guerra Mondiale a livello industriale, scientifico, diplomatico e strategico-militare**

In *Hearts of Iron* (2002) gli sviluppatori svedesi si cimentarono invece con la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco sterzò bruscamente verso il wargame puro, senza però sacrificare gli aspetti legati alla produzione bellica e allo sviluppo tecnologico, e il risultato fu un titolo di grande spessore. I "cuori di acciaio" tornarono alla carica nel 2005 con *Hearts of Iron II*, ancora oggi giocato dagli estimatori del genere, mentre l'espansione *Doomsday* (2006) esplorava i primi anni della Guerra Fredda. Meno noto dei precedenti, *Victoria: An Empire Under the Sun* (2003) affrontava temi legati alla Rivoluzione Industriale, mentre *Crusader Kings* (2004) era un "simulatore di feudalesimo" che esplorava i complicati rapporti tra nobiltà, Chiesa e monarchi dell'Europa medievale.

I titoli di Paradox, unitamente agli altri poc'anzi citati, dimostrano come il videogioco sia capace di cogliere da una prospettiva assolutamente peculiare gli eventi storici, simulandoli in corso di svolgimento e contribuendo in questo modo alla comprensione di quell'insieme di necessità economiche, interazioni sociali e aspirazioni dei singoli che è la Storia per come la conosciamo. ■

MACCHINE A VAPORE E TESTE CORONATE

Victoria: An Empire Under the Sun resta uno dei migliori esempi della "formula Paradox" spinta fino alle estreme conseguenze. Giudicato da alcuni il miglior titolo della casa svedese, da altri eccessivamente complicato, *Victoria* considerava da un punto di vista del tutto nuovo la convulsa epoca della Rivoluzione Industriale. Al di là della riproduzione di un sistema economico complesso, che simulava le dinamiche di progressivo sviluppo delle nazioni europee, avevano grande importanza nella struttura del gioco la condizione sociale dei popoli, le aspirazioni dei diversi ceti e le tensioni fra potere assoluto e spinte riformiste. A valle di tutto l'elemento bellico, vincolato alle potenzialità economiche delle nazioni. L'espansione *Revolutions* (2006) ha consolidato i punti di forza di un titolo profondo e completo. ■

THE ANCIENT ART OF WAR

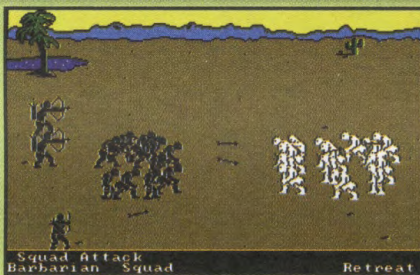
Produttore: Brøderbund Software
Sviluppatore: Evryware
Anno: 1984
Piattaforma originale: Apple II

Certe regole delineate dai fratelli Murry sono tuttora utilizzate negli RTS moderni

La saggezza antica dà alla luce un genere nuovo

Con l'intenzione di creare un gioco basato su strategie e tattiche credibili, i fratelli Dave e Barry Murry trassero ispirazione dall'"Arte della guerra", il trattato attribuito a Sun Tzu. Ne ricavarono il primo RTS di ambientazione (pseudo)storica, strutturato in otto campagne che si distinguevano per leader della fazione, scenario e livello di difficoltà. Vi erano tre tipi di unità, barbari, arcieri e cavalieri, le cui relazioni erano regolate da un sistema in stile forbice-carta-sasso. Altre variabili influivano sull'esito dello scontro, come il morale e la disposizione delle truppe, la conformazione del terreno, la distanza dall'esercito nemico. La partita si svolgeva su due livelli tattici: mappa geografica, per ordinare in che direzione marciare, e campo di battaglia, per coordinare l'azione offensiva o difensiva. ■

MARCIANDO COMPATTI

Sostenere un combattimento dopo aver coperto lunghe distanze non era consigliabile: i battaglioni esausti rendevano molto meno sul campo ed erano inclini all'ammutinamento. Le unità avevano velocità di spostamento differenti e le truppe miste si spostavano al passo delle più lente. Sfruttare queste variabili era fondamentale per cogliere il nemico alla sprovvista o disimpegnarsi con manovre evasive. ■

Gli arcieri, pur inefficaci negli scontri diretti, potevano scagliarsi in mischia

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS

Produttore e sviluppatore: Koei
Anno: 1986
Piattaforma originale: MSX

La prima perla di una collana orientale

Le vicende narrate nel "Romanzo dei tre regni" di Luo Guanzhong, risalente al XIV secolo, hanno fornito lo spunto per un'intera serie di videogiochi, di cui questo fu il capostipite. Gli sviluppatori nipponici di Koei diedero la propria lettura della caduta della dinastia Han, avvenuta nel III secolo. Solo amministrando attentamente i propri possedimenti e tenendo sotto controllo le statistiche relative a personaggi e città si poteva garantire il futuro al proprio regno, resistendo a invasioni e cataclismi, ma anche espandendo i propri domini. L'intelligenza artificiale era tendenzialmente non incline al conflitto, almeno finché non subiva un attacco diretto, e consentiva al giocatore di concentrare l'attenzione sulla gestione, quantomeno nelle prime fasi della partita. ■

La gestione delle risorse doveva essere oculata e prudente

LA PAZIENZA DELLO STRATEGA

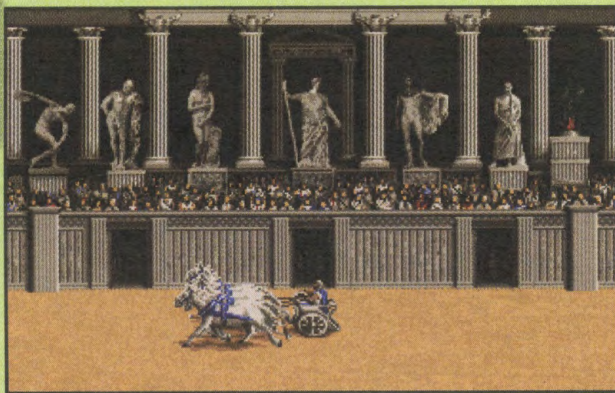
Un atteggiamento aggressivo e una condotta arrogante non erano adatte alle dinamiche del gioco, che premiavano uno stile ragionato e accorto. Le guerre non erano mai suggerite come la soluzione migliore, a meno che non si potessero evitare. Anche durante le azioni offensive, benché si fosse assalitori, si finiva per sentirsi assaliti, costretti come si era a ripiegare per proteggere le scorte di riso dell'esercito. ■

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Produttore: Electronic Arts
Sviluppatore: Bits of Magic
Anno: 1990
Piattaforma originale: PC MS-DOS

Come dipingere tutte le sfumature di Roma con soli 16 colori

L'ascesa al potere di un giovane legionario, partito da Roma alla conquista del mondo, era scandita dall'avvicendarsi di sfide di diversa natura. Lo scopo del gioco era assoggettare, turno dopo turno, ogni regione della mappa. Per spezzare il ritmo tra una battaglia e l'altra era prevista una serie di diversivi: minigiochi di combattimenti tra gladiatori, corse di bighe e battaglie navali. C'era anche spazio per la diplomazia e, con un po' di fortuna, si poteva persino sedurre Cleopatra... Le battaglie erano gestite in tempo (semi)reale, con pause e interruzioni utilizzabili per ridefinire e migliorare la tattica. Ricorrendo alla giusta strategia era possibile ribaltare l'esito di uno scontro apparentemente sfavorevole, sconfiggendo armate in sovrannumero. ■

Era possibile indire giochi per intrattenere il popolo di Roma

STILE CINEMAWARE

Il programmatore Kellyn Beck, già autore di *Defender of the Crown*, massimo successo della software house Cinemaware, diede anche a *Centurion* quel taglio cinematografico che era un vero marchio di fabbrica della casa di sviluppo americana. Utilizzando una tavolozza di soli 16 colori, Beck riuscì a trasmettere al gioco le atmosfere di "Ben Hur" e "Spartacus", visionati e studiati nella fase di preparazione del progetto. ■

THE SETTLERS

Produttore e sviluppatore: Blue Byte Software
Anno: 1993
Piattaforma originale: Commodore Amiga

Laboriosi coloni e trafficanti di merci

A dispetto della frenesia urbana, gli instancabili protagonisti di questo titolo, il cui obiettivo era quello di costruire e amministrare un insediamento coloniale, portavano a termine ogni compito con disarmante calma. Il giocatore non li controllava direttamente, ma indicava loro un percorso e una mansione da compiere. Anche il procedimento di lavorazione delle materie prime richiedeva tempo, ed era un continuo passaggio di consegne da un laboratorio all'altro. Per ottenere del pane occorreva coltivare il grano, mieterlo, macinarlo in farina e rifornire il fornaio. Benché la struttura del gioco non fosse frenetica, occorreva comunque tenere sotto controllo l'attività del villaggio nemico. Fino a quattro avversari potevano minacciare la colonia, uno dei quali poteva essere controllato da un secondo giocatore in partite a due, con lo schermo diviso in verticale. ■

Si poteva scorrere lo scenario in ogni direzione a ciclo continuo

Il confine si spostava in relazione alla distanza dal centro urbano

ECOLOGISMO DIGITALE

Uno tra i beni più preziosi, il legname, si esauriva nel momento in cui veniva abbattuto l'ultimo albero. Per scongiurare la desertificazione, bisognava incaricare un guardaboschi di curare le aree verdi, piantando germogli per compensare il fabbisogno. Le altre materie prime, come la pietra o i metalli estratti nelle miniere, potevano esaurirsi senza possibilità di ulteriori rifornimenti nel momento in cui i giacimenti si fossero prosciugati. ■

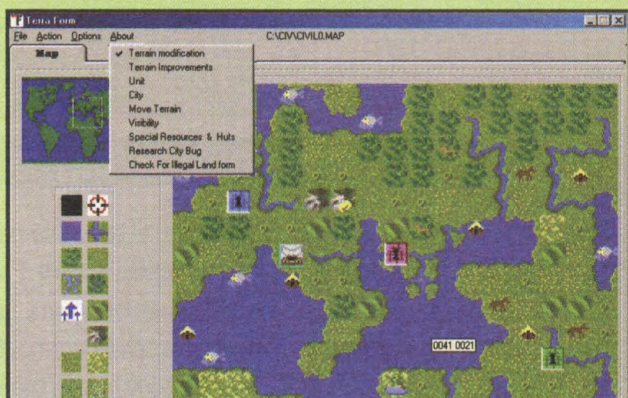
SID MEIER'S CIVILIZATION

Produttore e sviluppatore: Microprose Software
Anno: 1991
Piattaforma originale: PC MS-DOS

Un consigliere con i lineamenti di Sid Meier...

Il più illustre esponente del genere strategico

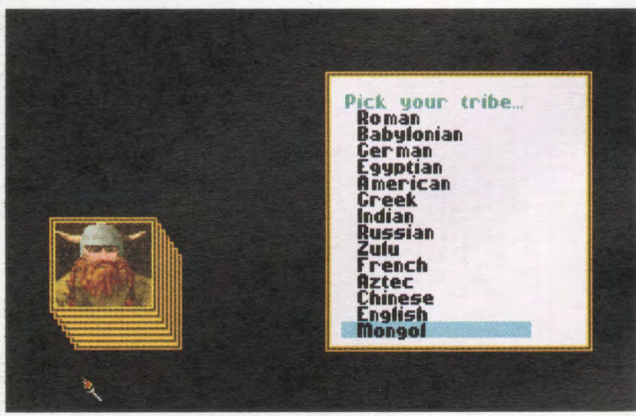
Civilization potrebbe essere definito a pieno titolo il primo manuale di storia in lingua videoludica, e ha modificato la stessa natura e l'evoluzione dell'intrattenimento elettronico. Sid Meier ha saputo adattare alla perfezione i tempi di un gioco da tavolo a quelli dei videogiochi, privi fino a quel momento di un titolo realizzato sulla base di un progetto di così ampio respiro. Grazie a *Civilization* era possibile rivivere in modo interattivo l'intera storia dell'umanità, dalla preistoria sino all'epoca moderna. Fondando piccoli villaggi che presto o tardi si sarebbero trasformati in metropoli, i giocatori potevano contribuire allo sviluppo di una delle civiltà selezionabili. Investendo fondi nella ricerca era possibile progredire tecnologicamente, produrre unità sempre più avanzate, acquisire abilità tali da costruire nuovi edifici, strade, acquedotti, sistemi di irrigazione dei campi, ma anche capolavori architettonici. L'albero delle scoperte scientifiche dettava il passaggio tra le tappe del pensiero umano dal 4000 a.C. al 2100 d.C., fino ai voli spaziali. Anche il pensiero politico si aggiornava, passando dal dispotismo alla democrazia e consentendo al giocatore di scegliere la forma di governo. ■

L'immagine sulla confezione del gioco ne riassumeva i temi di fondo

I giocatori avevano a disposizione strumenti per creare nuovi scenari o modificare quelli esistenti

FOSSILI INCASTRATI NEL CODICE DI SVILUPPO

L'esperienza di gioco era in qualche caso inficiata da errori di programmazione, talvolta anche di un certo rilievo. C'era per esempio un bug nel processo di costruzione eseguito dai coloni che permetteva, avviando e interrompendo i lavori ripetutamente, di completare l'opera prevista all'istante. ■

CIVILTÀ A COLORI

In *Civilization* sono presenti sedici civiltà, e la ragione di questo numero è sostanzialmente tecnica. I computer IBM, per i quali era stato sviluppato il gioco, avevano adottato da poco la tecnologia VGA, in grado di consentire la presenza di fino a 256 colori su schermo, ma la maggior parte dei sistemi era ancora basata sull'EGA, a soli 16 colori: si fece pertanto in modo che fossero sufficienti per rappresentare le fazioni in campo. ■

SID MEIER'S COLONIZATION

Produttore e sviluppatore: Microprose Software
Anno: 1994
Piattaforma originale: PC MS-DOS

Evolvere senza dimenticare le proprie origini

Come i coloni inglesi, che abbandonarono la madrepatria per stabilirsi nel Nuovo Mondo, non potevano cancellare le proprie origini, così *Col*[illegible] derivava da *Civilization* pur prendendone le distanze e rivendicando una certa indipendenza. Con le dovute modifiche allo stile di gioco (poche, in verità, e riguardanti soprattutto il commercio di risorse), e mettendo a fuoco solamente il periodo successivo alla scoperta dell'America, venivano riproposte le stesse dinamiche del precedente successo di Sid Meier. La partita cominciava con lo sbarco di poche unità sul Nuovo Continente, proseguiva tra incontri e scontri con le popolazioni locali e terminava con la dichiarazione d'indipendenza. Da questo titolo venne ricavata una copia in versione freeware, distribuita in rete e chiamata *FreeCol* (2003). Risale invece al 2008 un remake ufficiale, *Civilization IV: Colonization*, piuttosto fedele all'originale. ■

La distruzione degli accampamenti dei nativi abbassava il punteggio finale

I PADRI FONDATORI

Nel gioco non era tanto la lenta e paziente ricerca a decretare il progresso sociale e industriale delle colonie, quanto l'intervento di lungimiranti intellettuali come Benjamin Franklin o celebri personaggi come Pocahontas. Si potevano reclutare spendendo le "campane della libertà" prodotte dai politici, ed erano caratterizzati da bonus particolari a seconda delle virtù dei personaggi storici reali. ■

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Ensemble Studios
Anno: 1999
Piattaforma originale: PC Windows

La più brillante trasposizione videoludica dei secoli bui

Il seguito del best seller *Age of Empires* abbandonò il periodo antico per tracciare un vasto affresco dei vari momenti del Medioevo, senza tradire l'approccio narrativo adottato nel primo capitolo. Le dinamiche del gioco non vennero mutate sensibilmente, ma gli sviluppatori fecero qualche ritocco stilistico, aumentando anche l'offerta di contenuti. *Age of Kings* fu accolto come l'episodio migliore della serie, anche se gli autori si dichiararono ancora non completamente soddisfatti dai risultati raggiunti. Per non rendere la simulazione troppo complessa furono rimosse unità, strutture e risorse previste in fase di progettazione del gioco; i costi per la costruzione degli edifici furono ridotti e il sistema di controllo delle unità fu reso più immediato. ■

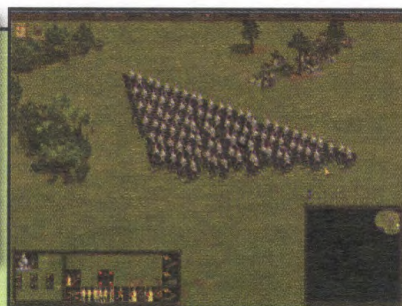
Rispetto all'episodio precedente la grafica era più pulita e dettagliata

ESPANDERE L'IMPERO

Dopo circa un anno dall'uscita del gioco base arrivò l'espansione *The Conquerors*, dedicata, come lasciava presagire il titolo, a figure di grandi condottieri quali Attila o Montezuma. Accanto a cinque nuove civiltà, *Conquerors* prevedeva quattro campagne inedite e dozzine di unità, tecnologie e mappe. Vi erano anche tre nuove modalità di gioco e furono introdotte azioni speciali per alcune truppe. ■

EVERGREEN

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Produttore: Strategy First
Sviluppatore: GSC Game World
Anno: 2001
Piattaforma originale: PC Windows

Si poteva scegliere dove dispiegare l'esercito e con quale formazione

Una ventata d'aria fresca dall'Est

***Cossacks* fu inizialmente concepito solo per il mercato europeo**

La casa di produzione ucraina che nel 2007 avrebbe realizzato *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* fece parlare di sé ai suoi esordi con *Cossacks*, uno strategico in tempo reale sulla falsariga di *Age of Empires*. Si trattava di un prodotto realizzato sulla base di ricerche storiche approfondite e molto curato graficamente. La maggior parte delle unità presenti sul campo erano riproduzioni fedeli di quelle originali, e la sezione dedicata alla ricerca tecnologica prevedeva più di trecento scoperte. La campagna era ambientata tra il XVII e il XVIII secolo: prevedendo la direzione verso cui si sarebbe mossa la serie *Age of Empires*, gli sviluppatori evitarono di concentrare i loro sforzi sul Medio Evo. Tra le file della fanteria spiccavano i moschettieri, mentre il reparto artiglieria era costituito da vari tipi di cannone. ■

MEGLIO ABBONDARE...

Una delle caratteristiche più sorprendenti di *Cossacks* era la presenza di un mondo ricco di dettagli e particolarmente affollato: di fatto, era possibile controllare fino a 8.000 unità contemporaneamente. Vi erano sei tipi di risorse, tutte fondamentali per garantire ai cittadini la sopravvivenza. ■

AGE OF SAIL II

Produttore: TalonSoft
Sviluppatore: Akella
Anno: 2001
Piattaforma originale: PC Windows

Vele stracciate e alberi maestri abbattuti

Uscito cinque anni dopo il primo episodio, *Age of Sail II* prevedeva vascelli in tre dimensioni – in luogo di quelli bidimensionali di *Age of Sail* – realizzati in modo tecnicamente superiore e con maggiore aderenza ai cliché del genere. Le più importanti battaglie navali combattute tra il 1775 e il 1820 furono riprodotte con grande perizia da parte dei programmatori russi di Akella. Grazie alla visuale con telecamera libera era possibile inquadrare la scena a proprio piacimento: i cento e passa scenari erano più simili a set cinematografici che a missioni vere e proprie. Il gioco era completato da un editor che consentiva di personalizzare l'ambiente di gioco e sceneggiare le proprie avventure. ■

Era indispensabile avvicinarsi al nemico con circospezione, evitando collisioni

Alcuni tipi di munizioni falciavano i marinai, altri laceravano le vele

LA RESA O GLI ETERNI ABISSI

Dal momento del primo avvistamento della flotta nemica la parola passava ai cannoni, la cui voce risuonava ininterrottamente fino al momento in cui l'avversario riconosceva la sconfitta o colava a picco. Il calcolo dei danni subiti dalle imbarcazioni si effettuava sulla base della quantità e della qualità del volume di fuoco. Il gioco prevedeva poi diversi tipi di munizioni e la possibilità di mirare a bersagli specifici. ■

EUROPA UNIVERSALIS II

Produttore: Strategy First
Sviluppatore: Paradox Interactive
Anno: 2001
Piattaforma originale: PC Windows

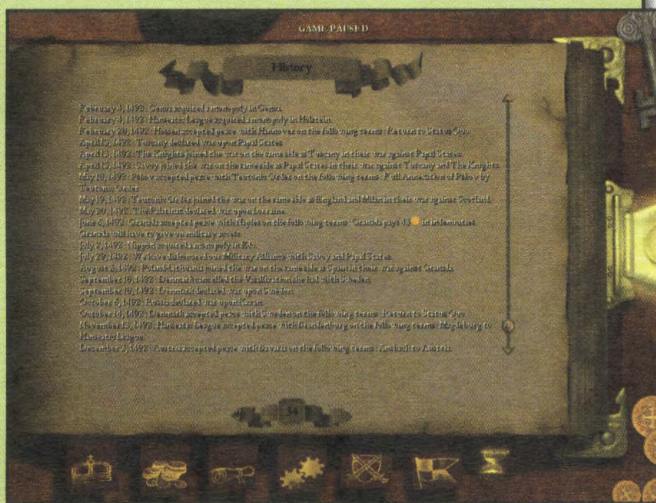
Il ruolo della diplomazia in quattro secoli di storia

Numerosi titoli avevano rappresentato i vizi e le virtù della politica in tutte le sue forme – interna, este-

La mappa di gioco, di facile lettura, era colorata con tinte pastello

ra, sociale, economica – ma nessuno si era spinto oltre il semplice binomio causa-effetto. Non si era mai cercato di cogliere e trasmettere le vibrazioni infinitesimali che portano alla frattura, e i contrasti e gli attriti del lento scivolare degli eventi. Tutto questo fino a *Europa Universalis* (2000), che si rivolgeva agli stessi giocatori che avevano apprezzato *Civilization*. Il gioco presentava errori di programmazione di

Il gioco prevedeva centinaia di nazioni e altrettanti scenari

una certa gravità, ma il seguito privo di bug esaltò nel giusto modo l'efficacia di fondo della struttura. Il tempo di gioco scorreva senza soluzione di continuità e senza turni, anche se probabilità e imprevisti pescati da un archivio di fatti storici movimentavano sporadicamente l'azione. In un arco di tempo compreso tra il 1419 e il 1820 era possibile manovrare centinaia di fazioni, in ogni angolo della mappa. Il gioco era ricco di tocchi di classe sotto numerosi aspetti: simulazione, giocabilità, interfaccia, profondità tattica, musiche. Era sempre possibile ricorrere alla guerra per procedere nell'azione, ma l'attività diplomatica era un fattore altrettanto decisivo

Consultando i registri si otteneva uno spaccato verosimile della civiltà controllata

nella valutazione degli eventi. Ogni nazione aveva poi un parametro di stabilità, che monitorava l'umore del popolo preannunciando il rischio di sollevazioni. ■

RISCRIVERE LA STORIA

Modificare le stringhe di comando alla base di *Europa Universalis II* si rivelò un'operazione alla portata di tutti. Chiunque poteva mettere mano ai settaggi del gioco e alterarne le regole, e questo favorì la nascita di molte comunità di appassionati dediti alla sperimentazione. ■

GIUSTE CAUSE E MANOVRE AZZARDATE

Per dichiarare guerra a una nazione occorreva un "casus belli", una valida ragione che giustificasse una soluzione così drastica. Non era necessario che la causa scatenante del conflitto fosse reale: bastava procurarsi una scusa plausibile, magari una semplice accusa di "provocazione". ■

RISE OF NATIONS

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Big Huge Games
Anno: 2003
Piattaforma originale: PC Windows

Un nuovo inizio per un veterano degli strategici

Anche se la struttura dei giochi strategici a turni e in tempo reale era già da tempo ampiamente collaudata, sulla scia di *Age of Empires* c'erano ancora margini di manovra per tentare qualcosa di nuovo. Nel 2003 Brian Reynolds, talentuoso sviluppatore di Microprose oscurato dalla stella del collega Sid Meier, terminò la lavorazione di un nuovo RTS a epoche, con un pizzico di creatività in più. I confini tra le nazioni furono resi più netti, e le scelte sulle direzioni evolutive da privilegiare più complesse. Il gioco era particolarmente severo nei confronti di mosse avventate o strategicamente poco equilibrate. Dalla preistoria al futuro, non vi era un attimo di tregua per gli indecisi, costretti a prendere continuamente decisioni drastiche. Quale tecnologia sviluppare? Con quali costi? Era necessario investire oculatamente i punti conoscenza faticosamente accumulati, ma senza perdere mai di vista il quadro generale della situazione del regno, poiché insistere troppo nella microgestione poteva comportare scompensi in altri settori. Il motore grafico prevedeva sia modelli tridimensionali sia scenari bidimensionali, una soluzione tecnica obsoleta ma nel complesso funzionale e di facile consultazione, realizzata senza sbavature. Il retrogusto che si avvertiva giocando non poteva non ricordare una speziata variante di *Civilization*. ■

BRIAN REYNOLDS

Prima di fondare la Big Huge Games, Brian Reynolds aveva fatto parte di Microprose e Firaxis con il collega Sid Meier. A lui va il merito degli ottimi seguiti e spin-off di *Civilization*, anche se "il nome sopra ai titoli" era quello di Meier. ■

Le truppe apparivano sproporzionate rispetto agli edifici

La polvere da sparo accendeva la miccia tra nazioni confinanti

In *Rise of Nations* le strade della diplomazia erano decisamente meno battute

LIMITI INVALICABILI

Normalmente nei giochi strategici il confine è solo una linea di demarcazione tra territori appartenenti a diverse nazioni, nulla di più che un tratto invisibile. Con *Rise of Nations* divenne una presenza ben definita nell'azione, quasi un orizzonte proibito, tanto che le truppe che oltrepassavano questa barriera subivano danni da logoramento. ■

ROME: TOTAL WAR

Produttore: Activision
Sviluppatore: The Creative Assembly
Anno: 2004
Piattaforma originale: PC Windows

Come un vero generale, come un vero imperatore

Rome: Total War unisce una mappa strategica su cui muovere eserciti, ambasciatori e generali a battaglie combattute in tempo reale. Il giocatore prima indossa virtualmente i panni

Aumentando l'ingrandimento è possibile ammirare le unità nel dettaglio

dell'imperatore di Roma, spostando come pedine le sue armate e i suoi emissari, scoprendo cosa si cela al di là delle Alpi e del Mediterraneo: quando, inevitabilmente, si imbatte nelle schiere nemiche, dà il via a una battaglia tridimensionale. Si posizionano le truppe seguendo la giusta strategia – cavalleria sulle ali e legioni al centro – e si marcia verso il nemico, bersagliandolo con le artiglierie. Coinvolgenti come la celebre battaglia del film "Il gladiatore", i titoli della saga di *Total War* premiano soprattutto gli abili strateghi: il segreto per vincere è ricorrere alle tattiche più classiche, come arroccarsi in collina, o aggirare il fianco degli schieramenti avversari con la cavalleria e caricare di sorpresa alle spalle il nemico. Il gioco simula il periodo del passaggio di Roma da Repubblica a Impero, quando le guerre civili misero i più abili generali dello stato l'uno contro l'altro. In *Rome* è possibile impersonare una delle tre famiglie più importanti dell'Urbe, spingendo la propria influenza verso la Gallia oppure l'odierno Medio Oriente, esattamente come avvenne all'epoca dei triumvirati. ■

Lo sviluppo in campo bellico è differente da nazione a nazione

POTERE DEL SENATO

Ogni volta che un nemico dell'Urbe viene sopraffatto, dalla partita successiva la nazione sconfitta diventerà selezionabile. Una dimostrazione della solidità della simulazione militare e strategica è data dal fatto che il nemico più pericoloso è un altro romano: quasi nessun altro stato potrà opporsi con serie possibilità di successo alle legioni di Roma. ■

Prima di dare inizio alla battaglia è consigliabile studiare la morfologia dello scenario

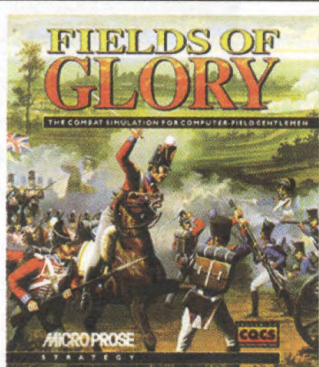
TOTALMENTE MODIFICABILE

Rome: Total War è facilmente personalizzabile, e in tanti hanno modificato – o meglio, "moddato" – il gioco, aggiungendo tocchi personali. Il mod più celebre è *Total Realism*, che rende l'azione assai accurata sul piano storico. Utilizzando i motori di ricerca gli indirizzi da cui scaricare questa conversione storica si possono reperire con facilità. ■

LE SERIE

1993 | 1994 | 1995

FIELDS OF GLORY

La campagna che condusse Napoleone a Waterloo è ricreata attraverso una serie di battaglie giocate in tempo reale. Un grosso passo avanti verso il realismo delle simulazioni militari tattiche, che porterà a serie come *Total War*. L'autore, Sid Meier, è lo stesso di *Civilization*.

1997

SAGHE MEMORABILI

In questo grafico viene delineata la linea temporale di alcune importanti saghe di giochi di strategia dedicati al mondo antico. I titoli scelti non esauriscono l'intero spettro del genere, ma sono utili per seguire i punti chiave e i momenti di svolta che lo hanno caratterizzato. Si inizia dal 1993, concludendo con il punto della situazione intorno alla metà degli anni 2000. La selezione non prevede soltanto i titoli appartenenti a una stessa serie, ma individua anche i collegamenti tra i giochi di autori fondamentali per il genere come Sid Meier e i suoi colleghi. Buona parte della storia del genere è stata infatti scritta dalle stesse persone, che hanno creato e sciolto squadre di sviluppo per oltre un ventennio.

SID MEIER'S COLONIZATION

Pur non essendo un vero e proprio seguito di *Civilization*, *Colonization* ne riprende il motore di gioco. Lo stratega virtuale ha però un obiettivo ben preciso: colonizzare le Americhe per conto della Corona inglese, con tutto ciò che ne consegue.

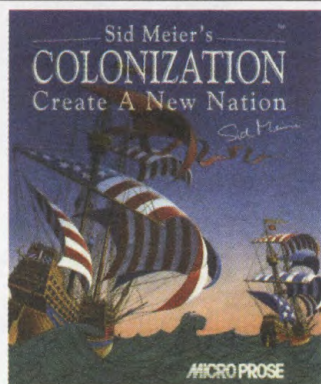
1996

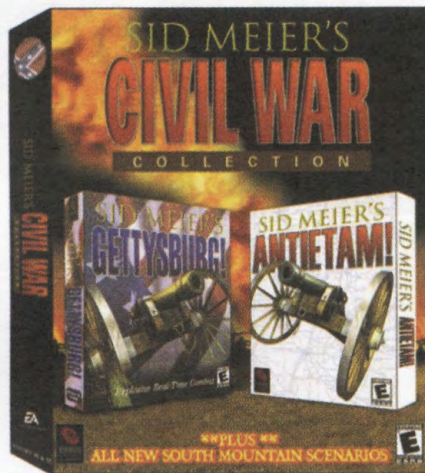
1996

1997

1998

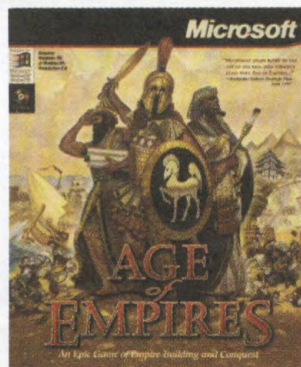
SID MEIER'S ANTIETAM!

Il secondo capitolo della serie di Sid Meier dedicata alla Guerra di Secessione continua a conciliare giocabilità e realismo, ma il sistema di gioco risente del passaggio del tempo, in particolare nell'idea di proporre un'unica battaglia. Insieme a *Gettysburg!* e a uno scenario bonus è oggi disponibile nella *Sid Meier's Civil War Collection.*

SID MEIER'S GETTYSBURG!

I giocatori possono rivivere la Guerra di Secessione Americana dalla parte dell'Unione o dei Confederati, partecipare alla battaglia nel suo reale svolgimento storico ed esplorarne alcune possibili alternative. Uno dei primi, grandi successi in questo genere per quanto riguarda le partite multigiocatore online.

DAGLI IMPERI AI CICLOPI

Ensemble Studios ruotava attorno a un trio d'eccezione: Bruce Shelley, di cui abbiamo già parlato, Rick Goodman e Brian Sullivan. Goodman lasciò Ensemble subito dopo la creazione del primo *Age of Empires* per fondare Stainless Steel Studios, con cui diede vita a *Empire Earth* e a *Empires: Dawn of the Modern World.* Dopo la chiusura del suo nuovo studio, è passato con Tilted Mill Entertainment (il nuovo nome del celebre gruppo di Impressions Games) lavorando al gestionale *Immortal Cities: I figli del Nilo.* Sullivan ha abbandonato Ensemble dopo l'uscita di *Age of Mythology* per fondare Iron Lore Entertainment, con cui ha creato *Titan Quest* e l'espansione *Soulstorm* per *Warhammer 40000: Dawn of War.*

AGE OF EMPIRES

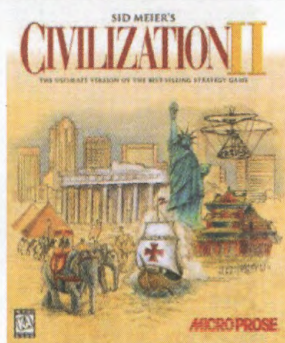
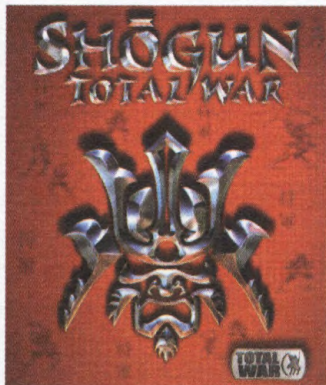
Una parte degli autori di *Civilization* crea uno studio indipendente, Ensemble Studios, e innesta i meccanismi degli strategici in tempo reale su una solida struttura storica. Il giocatore può guidare una delle civiltà del Mondo Antico dall'Età della Pietra al suo massimo fulgore, mentre l'espansione è incentrata sul periodo di maggior splendore di Roma.

1999

CIVILIZATION II

Seguito del capostipite del 1991 e un successo da sei milioni di copie, il nuovo capitolo della serie si arricchisce presto di due espansioni: *Conflicts in Civilization* (1996) e *Fantastic Worlds* (1997).

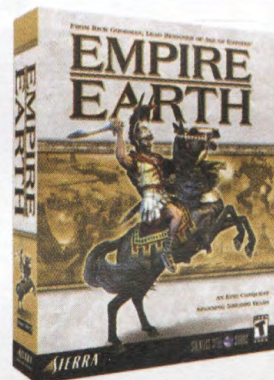
2001

LE SERIE

1999 | 2000 | 2001

SHOGUN: TOTAL WAR

Il Giappone feudale dei samurai e dei loro signori, i "daimyo", è lo scenario del primo episodio di una delle serie di strategici più acclamate di sempre. Il gioco si distingue per quello che diverrà il marchio di fabbrica di *Total War:* strategia e diplomazia a turni su una mappa divisa in province, e battaglie tattiche tra eserciti in tempo reale e in terreni 3D.

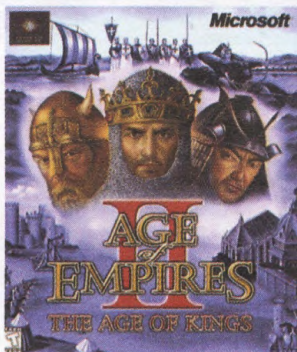
2002

EMPIRE EARTH

Civilization copriva la storia dell'umanità dall'Età della Pietra fino al prossimo futuro. L'idea di racchiudere un arco temporale così ampio è seguita nel campo degli strategici in tempo reale da *Empire Earth*, che divide il cammino delle più importanti civiltà in quattordici "ere". Un tentativo più che riuscito, nonostante le esigue differenze tra le diverse fazioni.

2003

2003

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Il tema del seguito di *Age of Empires* è il Medioevo del Barbarossa, di Giovanna d'Arco e dei signorotti che dominavano le lande dai loro severi castelli. È considerato il migliore della serie per profondità delle strategie, varietà delle nazioni e delle unità nonché per piacevolezza grafica.

1997

LA TERZA ERA

La serie di Ensemble Studios ha avuto un seguito nel 2005. Con grande coerenza, e mostrando l'ampiezza della visione d'insieme di questo team di creativi, *Age of Empires III: Age of Discovery* sposta l'attenzione, dopo l'Età del Ferro e il Medioevo, sull'epoca della scoperta e della conseguente colonizzazione delle Americhe.

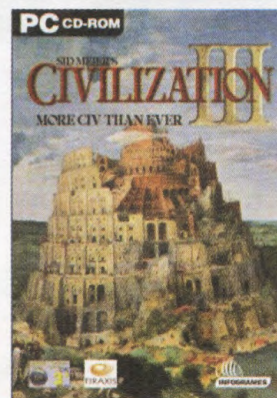
CIVILIZATION III

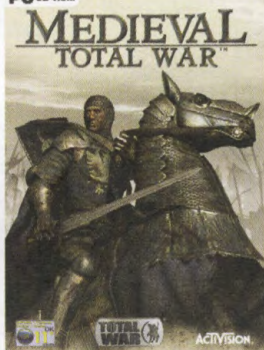
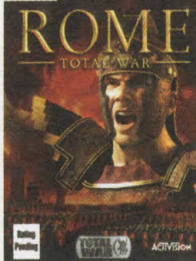
Jeff Briggs, il braccio destro di Sid Meier, dirige le operazioni in questo nuovo episodio. L'editore stavolta è Atari, che centellina con sapienza le novità e amplia progressivamente l'offerta del gioco con due espansioni: *Play the World* (2002) e *Conquests* (2003).

1996

2002

2003

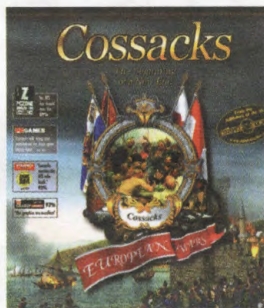
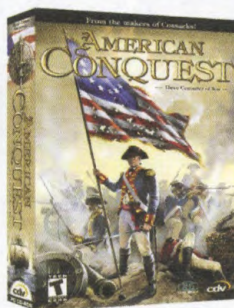
2004

MEDIEVAL: TOTAL WAR

La "guerra totale" si sposta in Europa negli anni tra il 1087 e il 1453. *Medieval* introduce nelle battaglie tattiche nuovi elementi, come gli assedi, mentre nella campagna ci si può avvalere di spie e assassini. Fondamentale è poi l'influenza della religione. A tutto ciò si affianca la possibilità di giocare battaglie famose o serie di scenari collegati, come la Guerra dei Cent'Anni, in cui appaiono personaggi celebri, da Riccardo Cuor di Leone a William Wallace.

ROME: TOTAL WAR

Un passo indietro nel tempo, ma un'ulteriore passo avanti per la serie, che approda alla Roma repubblicana e del primo periodo imperiale, a capo di una delle grandi famiglie romane che si contendono il potere nell'Urbe o di popoli come i Galli o gli Egiziani. Le espansioni portano nel gioco Alessandro il Grande e le invasioni barbariche.

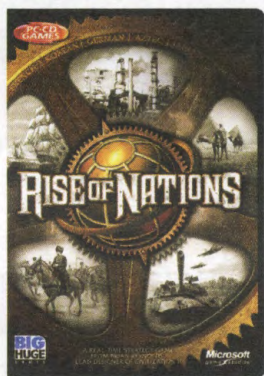
DA NAPOLEONE A SAURON

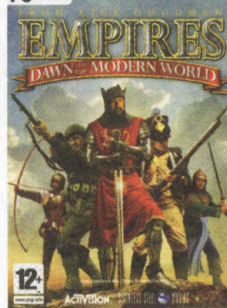
Uno dei punti di forza della serie *Total War* è la possibilità per gli appassionati di modificare gli elementi del gioco, che si è tradotta in espansioni di vario tipo e grande qualità, messe a disposizione gratuitamente su Internet. Alcune aumentano il realismo e la profondità del gioco. Altre, frutto di un enorme lavoro, convertono l'ambientazione originale in una completamente diversa. Degne di nota, in tal senso, le produzioni amatoriali dedicate al periodo napoleonico e alle battaglie del "Signore degli Anelli", il romanzo di J.R.R. Tolkien.

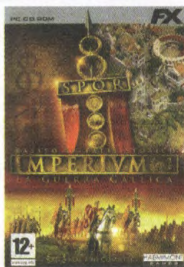
COSSACKS: EUROPEAN WARS

Un periodo piuttosto trascurato dai videogiochi e assai sgradito dagli studenti di storia rivela inaspettatamente tutto il suo fascino. Ambientato nell'Europa del XVII e XVIII secolo, questo gioco propone una classica modalità in tempo reale e battaglie famose di conflitti come la Guerra dei Trent'Anni o la Guerra di Successione Austriaca. Notevole il numero di unità schierabili contemporaneamente sulla mappa.

AMERICAN CONQUEST

Dopo il successo di *Cossacks* lo sviluppatore GSC sposta l'azione nel Nuovo Mondo, raccontando la storia della conquista delle Americhe e della nascita dei suoi stati, nel periodo che va dal 1492 fino alla Guerra Civile del 1861. Centinaia di unità si muovono contemporaneamente su mappe enormi per dar vita a battaglie campali. Interessante la possibilità di "vivere" gli stessi secoli dalla parte dei nativi, come i Maya e i pellerossa.

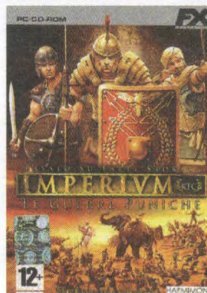
RISE OF NATIONS

Ideata da Brian Reynolds, uno degli autori di *Civilization II*, è probabilmente la versione più completa e compiuta del classico strategico a turni. Diciotto nazioni, duecento diverse unità e un grande numero di tecnologie da ricercare lo rendono un gioco monumentale. Importante l'idea di confine territoriale, di solito assente negli strategici in tempo reale.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Creato dagli sviluppatori di *Empire Earth* e considerato da molti il suo seguito ideale (il vero successore non uscirà che nel 2005), *Empires* è un titolo molto più focalizzato: appena cinque epoche, dal Medioevo alla Seconda Guerra Mondiale, e sette civiltà. Il risultato, solo apparentemente paradossale, è un'esperienza più varia e tatticamente profonda, grazie alla varietà di scelte di sviluppo a disposizione dei giocatori.

IMPERIUM: LA GUERRA GALLICA

Il primo titolo nella serie *Imperium* di FX Interactive, dedicato al periodo della Roma antica, è uno strategico in tempo reale che ricostruisce le battaglie condotte da Cesare per la conquista della Gallia. Presenta solo due fazioni, ma ben caratterizzate: i Romani prevalgono nella tecnologia militare, mentre i Galli possono contare sulla superiorità numerica.

IMPERIUM: LE GUERRE PUNICHE

Sono le guerre tra Roma e Cartagine l'argomento del secondo titolo della serie *Imperium*, con ben quattro fazioni disponibili: oltre ai due rivali tradizionali, si possono comandare anche Iberici e Galli. Le campagne permettono di ricostruire questa lunga e decisiva contesa dal punto di vista di entrambe le parti.

STATUS QUO

Quando il passato invade il presente

A turni o in tempo reale? I videogiochi di strategia storica si differenziano ancora per la struttura di base, ma questa dicotomia sembra destinata a restringersi sempre di più.

PARADOSSI STORICI

La società svedese di sviluppo e distribuzione Paradox Interactive si è costruita una reputazione di tutto rispetto nel settore della strategia storica grazie a una linea di giochi improntata su un obiettivo ben preciso: governare una nazione nell'arco dei secoli. Il primo di questi titoli, *Europa Universalis*, del 2001, era la trasposizione dell'omonimo gioco da tavolo e copriva tre secoli, dal 1492 al 1792. Sono seguiti nel 2002 *Europa Universalis II*, che aggiungeva, oltre a numerosi miglioramenti, la Guerra dei Cent'Anni e il periodo napoleonico, e nel 2003 *Victoria*, una complessa simulazione politica, economica e militare ambientata tra la metà del XIX secolo e la Prima Guerra Mondiale. Questa linea continua ancora oggi con *Europa Universalis III* ed *Europa Universalis: Rome*. ■

Spesso si è portati a pensare che le grandi innovazioni arrivino dai piccoli gruppi di sviluppatori, meno compromessi con le leggi del mercato, piuttosto che dai grossi nomi, troppo concentrati sulle esigenze di bilancio per correre rischi avanzando su un terreno incerto. La situazione attuale dello sviluppo di giochi digitali di strategia storica ambientati nell'antichità sembra dimostrare il contrario: gli autori dei best seller sono gli stessi che hanno introdotto decisive innovazioni nel genere e che paiono interessati a continuare l'opera di svecchiamento tramite piccole e grandi variazioni sul tema. Il rigido confine tra strategia a turni (ciascuno compie le proprie operazioni in tranquillità per poi cedere la mano agli avversari) e strategia in tempo reale (tutti compiono le loro operazioni simultaneamente) sembra ormai superato da quello che

al momento è il maggiore sviluppatore di strategici storici, Creative Assembly, autore della serie *Total War*. Tutti i titoli di questo team angloaustraliano sono basati su una struttura a turni, all'interno della quale si innestano grandi battaglie in tempo reale quando due eserciti si scontrano nella mappa strategica. Si tratta di una combinazione che dà modo di mettere alla prova la propria abilità sia nella gestione degli aspetti economici, religiosi e sociali del gioco, sia negli scontri che coinvolgono migliaia di soldati. È sorprendente che quasi nessuno abbia tentato o stia tentando seriamente di emulare lo schema alla base di *Total War*: l'unico titolo che ne ha ripreso alcune caratteristiche è un prodotto riuscito a metà, *Cossacks II* di GSC Game World.

Nell'ambito degli strategici più tradizionali i grossi nomi segnano il passo: Firaxis riposa sugli allori di *Civilization IV*, uscito nel 2005, mentre il cammino di Ensemble, nonostante il successo di *Age of Empires III*, si è addirittura concluso con la chiusura dello studio. Prolifera d'altra parte un folto sottobosco di titoli che si caratterizza per la notevole aderenza ai canoni del genere, anche soltanto da un punto di vista stilistico. Nell'ambito dei giochi a turni la scena è dominata dai wargame, mentre la maggior parte dei giochi in tempo reale arriva dall'Est Europa, grazie a case di sviluppo come Haemimont o World Forge, a cui si deve *Sparta: La battaglia delle Termopili*. Le produzioni di queste case minori non aggiungono nulla di nuovo al genere, reiterando meccanismi fin troppo noti e collaudati, come se la rivoluzione di Creative Assembly non ci fosse mai stata: all'inizio del nuovo millennio nessuno avrebbe immaginato che i semisconosciuti autori di *Shogun: Total War* si sarebbero presto trovati, anche in virtù di eventi fortuiti, a decidere le sorti di un genere prestigioso come quello della strategia storica. ■

Con una mappa che va dalle Americhe all'India, *Empire: Total War* abbraccia l'intera epoca del colonialismo

GUERRIERI D'ACCIAIO

Nel genere assai specializzato e di nicchia delle simulazioni storiche realistiche, i cosiddetti "wargame" o "giochi di guerra", il panorama si apre a scenari molto più vasti, anche se il mercato è attualmente dominato da un solo distributore, Matrix Games, che ha raccolto sotto la propria egida numerosi sviluppatori interessati al periodo antico. Nel catalogo Matrix si trovano titoli dedicati alle imprese di Federico il Grande (*Horse and Musket: Volume 1*), a Napoleone (*Crown of Glory* ed *Empires in Arms*), alla Guerra Civile Americana (*American Civil War – The Blue and the Gray*), alla rivoluzione delle colonie del 1776 (*For Liberty!*) e alle guerre tra civiltà del passato (*Chariots of War, Great Invasions*). Tutti richiedono molte ore di pratica per essere padroneggiati a dovere, e le singole partite possono protrarsi per intere settimane. ■

In *Crown of Glory* si è al comando di una nazione europea nel periodo napoleonico per gestirne la politica e guidarne gli eserciti in battaglia

STATUS QUO

EMPIRE: TOTAL WAR

Produttore: SEGA
Sviluppatore: The Creative Assembly
Anno: 2009
Piattaforma: PC Windows

Il capitolo più recente della serie che da anni domina il genere

La serie *Total War* di Creative Assembly, nata nel 2000 con *Shogun*, è da quasi un decennio leader incontrastata nel settore degli strategici in tempo reale di ambientazione storica. Ovvio, quindi, che il primo gioco da consigliare sia l'ultimo uscito, *Empire*. Il titolo si concentra su un periodo storico relativamente limitato, dal 1700 fino all'epoca napoleonica: come negli altri episodi, il giocatore è chiamato a scegliere una fazione tra le undici disponibili fin dall'inizio e a condurla al potere attraverso la guerra, la diplomazia, il commercio, lo spionaggio. Punto di forza di ogni titolo della serie è la "doppia anima", ed *Empire* non fa eccezione: tutte le questioni economiche e diplomatiche, nonché la creazione e lo spostamento di eserciti, vengono gestiti a turni in una vastissima mappa che rappresenta gran parte del territorio mondiale; gli scontri militari avvengono invece in tempo reale, con una notevole enfasi posta sull'aspetto tattico e sulla suggestione quasi documentaristica degli scenari e delle battaglie. La novità forse più eclatante rispetto agli episodi precedenti è l'attesa rappresentazione delle battaglie navali, non più gestite "dietro le quinte" dal computer, ma messe in scena in tutta la loro magnificenza: una nuova occasione per far sfoggio del proprio acume tattico in una dimensione relativamente inedita. La predominanza delle armi da fuoco rende i combattimenti ancora più complessi, dal momento che molte unità risultano estremamente pericolose anche da distanze considerevoli. I territori della mappa strategica poi non sono popolati solo nelle loro città principali, ma sono disseminati di insediamenti di vario tipo che rendono necessario un attento controllo delle terre per garantire la sicurezza del regno. *Empire* è un gioco vastissimo, semplice da iniziare ma complesso da padroneggiare, profondo e dal piacevole impatto grafico: l'ideale per chi si accosta al genere per la prima volta. ■

La gestione diplomatica è essenziale per lo sviluppo dell'impero

Nella sezione a turni l'economia gioca un ruolo cruciale

La grande novità di *Empire* è l'introduzione delle battaglie navali

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Il gioco è disponibile in un'edizione standard e una per collezionisti chiamata *Special Forces Edition*. Può essere acquistato anche tramite il motore di digital delivery Steam, il cui impiego è comunque necessario durante la procedura di validazione del prodotto. Come tutti i titoli della serie *Total War*, anche *Empire* ha una comunità di modder molto attiva: il sito di riferimento è www.twcenter.net. ■

AGE OF EMPIRES III: THE AGE OF DISCOVERY

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Ensemble Studios
Anno: 2005
Piattaforme: PC Windows, Mac

L'ultimo episodio della serie che ha reso grande la strategia storica in tempo reale

La grafica di *Age of Empires III* è probabilmente la migliore mai vista per uno strategico "classico"

Il merito maggiore che va riconosciuto a Ensemble Studios, il team di sviluppo dietro *Age of Empires*, è di non essersi mai seduti sugli allori. Ogni nuovo titolo della serie ripropone i vecchi capisaldi, come la raccolta di risorse, la presenza di un gran numero di edifici, le campagne storiche, ma introduce anche una serie di elementi nuovi che consentono di far evolvere il genere nel suo insieme. *Age of Empires III* sfrutta la peculiare ambientazione nel continente americano durante l'epoca delle grandi scoperte per introdurre la novità della "città madre". Si tratta di una schermata personalizzabile che raffigura una grande città europea nella

Il numero massimo di soldati utilizzabili è più alto rispetto ai titoli precedenti, ma non raggiunge le cifre della serie *Total War*

I soldati si dispongono automaticamente in formazione durante gli spostamenti

quale è possibile accumulare alcune "carte", utilizzabili nel corso della partita per mutarne le sorti. Lo schema base del classico strategico in tempo reale (costruisci gli edifici, raccogli le risorse, ammassa l'esercito, attacca il nemico) viene così arricchito da nuove sfaccettature: una determinata "carta" può aumentare la produttività di un'industria, permettere la costruzione di un edificio altrimenti non disponibile oppure creare dal nulla un potente esercito, con tutte le conseguenze del caso sull'andamento della partita. Inoltre, il giocatore può allearsi con i nativi americani per ottenere nuovi soldati o tecnologie, e può anche puntare alla vittoria conquistando il controllo di tutte le vie commerciali presenti sulla mappa, che possono evolvere assieme alla civiltà che le possiede fino a tramutarsi in sferraglianti ferrovie. Tutto il gioco mantiene comunque gli abituali standard di qualità della serie: la caratterizzazione delle civiltà è eccellente, le unità disponibili sono molto numerose e permettono l'utilizzo delle tattiche più varie, la veste grafica è a livelli ancora oggi più che accettabili e l'accuratezza degli scenari è notevole. ■

IMPERI ESPANSI

Il modo migliore di sperimentare *Age of Empires III*, soprattutto se si gioca online, è procurarsi anche le sue due espansioni, *The Warchiefs* e *The Asian Dynasties*: la prima permette di giocare con le tribù dei nativi americani; la seconda con cinesi, giapponesi e indiani. Esiste un'edizione che include il gioco base e la prima espansione, ma non un cofanetto che le includa entrambe. ■

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Produttore: 2K Games
Sviluppatore: Firaxis
Anno: 2005
Piattaforme: PC Windows, Mac

L'ultima edizione del gioco di strategia storica più conosciuto presso il grande pubblico

Il nome di Sid Meier è, insieme a quello di Bruce Shelley, designer di *Age of Empires*, un punto di riferimento imprescindibile per ogni appassionato di strategia. Il titolo di punta di Firaxis, la sua casa di sviluppo, è *Civilization*, giunto nel 2005 al quarto episodio. Il gioco abbraccia tutta la storia umana, da ripercorrere tramite un consolidato schema a turni che coinvolge aspetti economici, sociali e militari. *Civilization* non ha la magnificenza di *Total War* né l'immediatezza di *Age of Empires*, ma riesce nel difficile compito di rendere accessibile al grande pubblico una struttura di gioco complessa e approfondita, paradigma del celebre assunto "un altro turno e poi smetto". L'ultimo episodio, arricchito nel corso del tempo da aggiornamenti ed espansioni che ne hanno progressivamente affinato le basi, risulta il più completo e il meglio riuscito della serie. ■

L'ultimo capitolo di *Civilization* ha una grafica completamente tridimensionale

CIVILIZZAZIONE COMPLETA

Civilization IV si trova facilmente in commercio nella cosiddetta "complete edition", che comprende il gioco base e le due espansioni *Warlords* e *Beyond the Sword*. È disponibile anche in molte piattaforme di download digitale, come il già citato Steam (store.steampowered.com). ■

EUROPA UNIVERSALIS III

Produttore e sviluppatore: Paradox
Anno: 2007
Piattaforme: PC Windows, Mac

L'interpretazione più rigorosa del concetto di strategia storica

Il successo ottenuto negli anni da una serie complessa come *Europa Universalis*, realizzata dagli sviluppatori svedesi di Paradox, mostra quanto sia versatile e sorprendente il mondo del gioco su PC. Nei panni dell'amministratore di uno stato, il giocatore può scegliere l'anno di partenza dell'azione nell'intervallo di epoche previsto: da questo punto in poi tutto procede in modo incredibilmente realistico, con una grande attenzione verso i dettagli ma senza limitazioni nella libertà di movimento concessa. Occorre gestire l'economia, la società, la diplomazia e gli eserciti della nazione: tutto avviene in tempo reale, ma con la possibilità di mettere in pausa in ogni momento. Gli scontri vengono risolti dal computer, quindi manca l'elemento epico e per così dire "cinematografico" proprio della serie *Total War*, a favore però dell'assenza di "licenze storiche": il giocatore viene condotto passo passo attraverso il reale svolgersi degli eventi, con la sensazione di essere per qualche ora uno dei grandi protagonisti della storia umana. ■

Una partita a *Europa Universalis III* ricorda una sfida a "Risiko", ma è molto più complessa

Le regioni indicate con strisce di due colori sono "contese"

ESPANDENDOSI ONLINE

Esistono due espansioni del gioco, *Napoleon's Ambition* e *In Nomine*, disponibili, oltre che nella confezione *Europa Universalis III Complete*, anche tramite download digitale. Si possono acquistare sul sito www.gamersgate.com, che offre la possibilità di scaricare l'edizione *Complete*, presente anche su Steam. Il gioco base offre la possibilità di giocare nell'arco di tempo tra il 1453 e il 1793, la prima espansione arriva fino al 1822, mentre la seconda anticipa l'inizio al 1399. ■

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Produttore: Sega
Sviluppatore: The Creative Assembly
Anno: 2006
Piattaforma: PC Windows

Le sensazioni tattili di una battaglia

Uno dopo l'altro tomi interattivi di storia si allineavano sugli scaffali dei giocatori, e su quelli più voluminosi campeggiavano i titoli più importanti e i marchi più conosciuti. Anche la serie *Total War* si era ritagliata uno spazio, forte di un grosso seguito di appassionati. Lo stile di gioco era già maturo sin dalle prime incarnazioni, e *Rome: Total War* aveva sfiorato livelli inimmaginabili. Mancava tuttavia un'anima a quei plotoni di soldati intenti a marciare all'unisono con un'espressione

Lo sviluppo in campo bellico differisce di nazione in nazione

POTERE TEMPORALE

Nel gioco il Papato ha un ruolo particolare. Anche conquistando la capitale dello Stato Pontificio e controllandone il territorio, esso non si "estingue" come le altre civiltà, ma risorge in un'altra nazione. ■

priva di scintilla vitale. Tutto era troppo ordinato nella rappresentazione della battaglia: occorreva una giusta dose di caos per umanizzare il contesto. *Medieval II* ha finalmente acceso quella scintilla, con le sue animazioni non sincronizzate e, soprattutto, con campi di battaglia finalmente sporchi e assai meno simili ad accoglienti campi da golf. Ogni dettaglio delle azioni belliche in tempo reale è mirato ad aumentare il grado di coinvolgimento del giocatore: si percepisce quasi la pioggia tamburellare sull'armatura, e la tunica sembra macchiarsi

Prima di dare inizio alla battaglia è bene studiare la conformazione dello scenario

davvero di fango e sangue. Anche sul versante amministrativo non mancano le novità: la religione è ora il fulcro delle decisioni politiche, e molti parassiti di corte affiancano i generali, talvolta aiutandoli nelle mansioni, più spesso distogliendoli dai loro doveri. Rispetto ai precedenti episodi, ricorrere agli ambasciatori per suggellare alleanze e stabilire accordi garantisce più soddisfazioni ed esiti positivi. Ma la gestione della guerra e delle battaglie, ovviamente, resta la principale fonte di divertimento. ■

All'interno di spazi ristretti i combattimenti diventano spesso delle vere carneficine

LA PERFEZIONE NON ESISTE

L'intelligenza artificiale, per quanto avanzata, può commettere qualche errore tattico, come voltare le spalle agli unici alleati preziosi o rifiutare un valido accordo diplomatico. Qualche imperfezione presente nella versione base è stata poi risolta grazie a cospicui aggiornamenti. ■

AMERICAN CONQUEST ANTHOLOGY

Produttore: CDV Software
Sviluppatore: GSC Game World
Anno: 2003 (riedito nel 2008)
Piattaforma: PC Windows

Molte battaglie avvengono sullo sfondo di antichi templi precolombiani

Un revival di lusso per gli strateghi amanti della storia d'America

L'anno successivo all'uscita di *Cossacks*, gli sviluppatori di GSC hanno deciso di riutilizzare il motore di gioco per creare un nuovo titolo in un'ambientazione ancora più suggestiva. Nacque così *American Conquest*, incentrato sulle battaglie combattute nel continente americano dal XV (l'età delle scoperte) al XIX secolo (l'epoca della Rivoluzione Americana). Lo schema è quello classico: si sceglie una civiltà – nel gioco ce ne sono diciassette – si raccolgono le risorse, si ammassano eserciti con centinaia di soldati e si arriva allo scontro. Le novità vanno ricercate nelle strategie, variate in rapporto alla nuova ambientazione, e in alcuni perfezionamenti alla struttura di gioco. Anche in questo caso il titolo base è stato ampliato con due espansioni, intitolate *Fight Back* e *Divided Nation*. Tutto il pacchetto è stato recentemente ripubblicato da FX Interactive, in edizione economica. ■

Le ambientazioni del gioco sono varie e diversificate

LA CONQUISTA CONTINUA

La confezione di *American Conquest Anthology* è ancora facilmente reperibile nei negozi. Il sito del distributore www.fxinteractive.com contiene interessanti extra; in più, per il gioco sono stati realizzati alcuni pregevoli mod. Il punto di partenza per la ricerca è il sito www.moddb.com. ■

IMPERIUM ANTHOLOGY

Produttore: FX Interactive
Sviluppatore: Haemimont Games
Anno: 2004 (riedito nel 2008)
Piattaforma: PC Windows

Imperium fa subito sentire a casa ogni appassionato di strategia

Un'antologia per scoprire il significato di "real-time conquest"

Nel 2004 FX Interactive produce un originale gioco strategico dal titolo *Imperium: Le guerre puniche*. Dopo pochi mesi vengono distribuiti due seguiti: *La guerra gallica* e *Le grandi battaglie di Roma*. Questi titoli sono la versione italiana di una serie uscita qualche tempo prima in inglese, *Celtic Kings*. Sviluppata dallo studio bulgaro Haemimont Games, la serie *Imperium* introduce un concetto nuovo nella strategia in tempo reale: al posto della consueta RTS ("real-time strategy") gli autori usano la sigla, da loro stessi coniata, RTC, ovvero "real-time conquest". Nel concreto questo significa che la struttura del gioco non è incentrata sulla costruzione di una base, ma sulla conquista e sulla successiva difesa di edifici e punti strategici della mappa. *Imperium* ha avuto un grande successo, totalizzando oltre un milione di copie vendute solo tra Italia e Spagna: segno che con una buona politica di prezzi e una confezione curata possono arrivare al grande pubblico anche giochi non sempre immediati come quelli di strategia storica. ■

GRADITO OMAGGIO GESTIONALE

In *Imperium Anthology* sono inclusi tutti gli strategici storici della serie e anche un interessante gestionale, *Imperium Civitas* (intitolato in originale *Glory of the Roman Empire*), sviluppato sempre da Haemimont. ■

Nonostante le molte licenze, *Imperium* rimane tuttavia abbastanza fedele alle vicende storiche

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Produttore: CDV Software
Sviluppatore: GSC Game World
Anno: 2005
Piattaforma: PC Windows

COSACCHI IN ESAURIMENTO

Cossacks II e il pacchetto che include anche l'espansione *Battle for Europe* sono ancora reperibili in commercio, sia pure con una certa difficoltà. Non risulta che il gioco sia mai stato inserito nei cataloghi dei negozi che effettuano digital delivery. ■

Il secondo capitolo di *Cossacks* si concentra sull'epoca napoleonica

Rispetto al primo capitolo la grafica è indubbiamente migliorata

Forte del successo di *Cossacks* e delle sue espansioni, lo studio ucraino GSC ha realizzato nel 2005 un nuovo capitolo del suo titolo di punta, introducendo molte novità nello schema base degli strategici in tempo reale. *Cossacks II* si concentra su un periodo più circoscritto del suo predecessore, ovvero l'epoca delle guerre napoleoniche, e presenta un minor numero di civiltà e di unità, pur permettendo i grandi ammassi di truppe, vero marchio di fabbrica del primo episodio. Oltre alle classiche schermaglie singole, il gioco presenta una modalità inedita, chiamata "Battaglia per l'Europa", in cui l'utente deve tentare la conquista delle regioni del Vecchio Continente muovendosi su una mappa in stile "Risiko" e lanciandosi in sequenze di battaglie contro i nemici. Anche se meno profondo e complesso di *Empire* e di ogni altro titolo della serie *Total War*, il sottovalutato *Cossacks II* è certamente interessante, e meriterebbe di essere provato non solo da chi è incuriosito dal periodo storico preso in esame. ■

Gli scontri con centinaia di soldati sono il vero marchio di fabbrica della serie

BIRTH OF AMERICA

Produttore: Matrix Games
Sviluppatore: AGEOD
Anno: 2006
Piattaforma: PC Windows

Il modo migliore per imparare a conoscere i più complessi wargame storici

La grafica è essenziale, ma molto gradevole

In queste pagine sono stati tralasciati i più complessi giochi di strategia storica a turni, per lo più eccessivamente di nicchia. Merita tuttavia una citazione la casa di sviluppo francese AGEOD capitanata da Philippe Thibault, autore del gioco da tavolo "Europa Universalis" che ha ispirato l'omonimo videogame. In *Birth of America*, che prende in esame nel dettaglio il periodo di storia americana dal 1755 al 1783, viene simulato un numero di variabili che ancora per molto tempo rimarrà inaccessibile agli strategici destinati al grande pubblico. L'esito dei combattimenti non dipende solo dalla qualità e dalla quantità delle truppe, ma dal loro morale, dalle condizioni atmosferiche, dal comandante, perfino dalla quantità di tempo speso a cercare gli avversari. *Birth of America* ha una struttura di gioco insolitamente semplice da apprendere, e una grafica che, pur non potendo competere con quella dei best seller, risulta chiara e piacevole: un'ottima occasione per concedere una possibilità a un genere ostico, ma in grado di dare grandi soddisfazioni a chi sa apprezzarne l'estrema profondità. ■

AMERICA? ONLINE

Birth of America può essere acquistato solo tramite Internet collegandosi al sito www.matrixgames.com. Nel 2008 è uscito un secondo episodio che abbraccia gli anni immediatamente successivi a quelli trattati nel primo. ■

La simulazione storica offerta da *Birth of America* è decisamente profonda

LA STORIA È ROBA DA UOMINI

Con il passare del tempo gli elementi grafici dei giochi sono diventati sempre più realistici, e certe semplificazioni sono state abbandonate. Nel primo *Age of Empires* gli abitanti del villaggio, le unità destinate a produrre risorse e a costruire gli edifici, sono tutti uomini. Dal momento che lo sono ovviamente anche i soldati, ogni civiltà è composta solo da uomini. La faccenda non è così grave, tranne in alcuni scenari delle campagne storiche: non si può trattenere un sorriso davanti al ratto delle Sabine... senza Sabine! Negli episodi successivi della saga fanno finalmente la loro comparsa anche le donne: il sesso di ogni abitante del villaggio viene deciso in modo casuale. ■

1 **Chi è il protagonista della campagna che funge da tutorial in *Age of Empires II*?**

A. Giovanna d'Arco
B. William Wallace
C. Il Cid

Quando si ha la storia come palcoscenico gli aneddoti e le curiosità non mancano di certo. E per scoprire quanto è abile lo stratega che è in voi, provate a rispondere alle domande di queste pagine...

CHE MERAVIGLIA!

In molti titoli strategici tra gli obiettivi finali a disposizione di ogni civiltà figura la possibilità di erigere una "meraviglia", cioè un edificio particolarmente prestigioso la presenza del quale può da sola garantire la vittoria. Nel primo *Age of Empires* agli Egizi tocca una piramide, mentre ai Greci un'enorme statua, probabilmente un richiamo al Colosso di Rodi. Nella seconda espansione di *Age of Empires III, The Asian Dynasties*, le meraviglie vengono introdotte come modalità per passare da un'epoca alla successiva. Ogni civiltà ha diverse possibilità: i Cinesi hanno tra le opzioni il Tempio del Cielo e la Città Proibita. ■

SHOGUN FATTO E FINITO

Shogun, il primo capitolo della serie *Total War*, era inizialmente previsto come un classico strategico in tempo reale in due dimensioni. Con la diffusione sempre maggiore delle schede 3D, tuttavia, gli autori decisero di cimentarsi con un motore grafico per le battaglie tridimensionali. Si decise allora di dar vita alla sezione strategica a turni, totalmente in due dimensioni, come filo rosso per legare tra loro le diverse battaglie. Oggi la tecnologia permetterebbe senz'altro uno strategico in tre dimensioni, ma ormai la serie di *Total War* è fortemente caratterizzata dalle sue due componenti separate, strategia a turni e tattica in tempo reale. ■

BRUCE SHELLEY, STRATEGA DA SCRIVANIA

Il più volte citato Bruce Shelley è stato collaboratore di Sid Meier nei primi anni Novanta e fondatore di Ensemble Studios, la compagnia che ha dato vita alla serie di *Age of Empires*. Considerato il padre della moderna concezione della strategia su computer, Shelley è stato per anni tra i direttori della Academy of Interactive Arts & Sciences e nel 2002 è stato indicato dal popolare sito Gamespy come una delle otto persone più influenti nel mondo dei videogiochi. Dopo la recente chiusura di Ensemble Studios, Shelley non ha collaborato con nessun altro gruppo di sviluppatori, e secondo alcune voci si sarebbe addirittura ritirato dal settore. ■

EXTRA

2 In quante lingue è disponibile *Civilization IV*?

A. Sette

B. Nove

C. Una

Al termine della partita lo scontro col Senato sarà inevitabile

HAI PENSATO AL SENATO?

Rome: Total War è ambientato nell'epoca repubblicana e nella prima età imperiale di Roma. Per gran parte del gioco esiste una fazione non selezionabile, chiamata il "Senato", che rappresenta il potere neutrale dello Stato e può indicare al giocatore varie missioni da compiere. Nonostante lo scopo finale sia la conquista di Roma, da conseguire sbaragliando anche il Senato, il giocatore deve comunque fare attenzione, nella prima fase, a non innervosirne troppo i componenti, in modo da evitare, per esempio, di dover interrompere di frequente la propria opera di conquista per recarsi a sedare una rivolta nella parte opposta della mappa. ■

ITALIA OPINABILE

Nella serie *Total War* il giocatore può scegliere tra alcune fazioni, ovvero le versioni digitali di grandi nazioni... ma come fare con l'Italia, per secoli divisa in tanti piccoli staterelli? *Medieval: Total War* risolve il problema in modo un po' fantasioso: la nostra penisola è interamente sotto il controllo del doge veneziano, e può così competere ad armi pari con le grandi potenze europee. In *Medieval II* la ricostruzione è più realistica: Venezia controlla il Triveneto, l'Istria, la Dalmazia e Creta, l'Italia nordoccidentale è occupata dal Ducato di Milano e il resto del territorio è sotto il controllo del Regno di Sicilia. ■

Prima facciamo l'Italia, poi faremo gli italiani...

3 La campagna di *Age of Empires III* vede al centro dell'azione la famiglia Black. Quali sono i nomi dei suoi tre componenti, protagonisti dei tre atti in cui è suddivisa la storia?

A. Richard, John e Lucy

B. John, Paul e George

C. Morgan, John e Amelia

GLI OPLITI DEI PELLEROSSA

I barbari sono più disciplinati dei legionari...

Uno dei problemi principali della serie di *Total War*, dal punto di vista dell'accuratezza storica, è la gestione delle formazioni e, in generale, del comportamento delle truppe sul campo di battaglia, dal momento che l'originario motore di gioco venne creato per rappresentare scontri tra disciplinati eserciti di samurai. La cosa risulta evidente quando si devono raffigurare gli Indiani d'America (in *Empire*) o i barbari all'attacco dell'Impero (in *Rome*): vederli combattere in formazione ordinata o con il "morale" o il "generale" che funzionano allo stesso modo in cui funzionano per i disciplinati soldati europei desta decisamente qualche perplessità... ■

HAI FAME? MANGIA ELEFANTI

In *Empire Earth* la volontà di ricreare tutte le epoche storiche a volte ha determinato risultati curiosi. Prendiamo per esempio la gittata delle armi: se un arco nell'Età del Bronzo percorre dieci centimetri sullo schermo, un proiettile di carro armato nel XX secolo dovrebbe come minimo centrare un obiettivo distante venti schermate: invece archi e carri armati hanno più o meno la stessa gittata. Per non parlare della raccolta di risorse: l'uomo primitivo quando ha fame esce dalla grotta e uccide un animale selvaggio con la lancia. E un americano del XXII secolo? Esce di casa, impugna il fucile laser e... va a cacciare lo stesso animale. ■

Ci vorrebbe un po' di giraffa arrosto...

4 In quale intervallo di epoche si può produrre un'unità di cavalleria in *Empire Earth*?

A. Dall'Età della Pietra all'Età industriale
B. Dall'Età del Bronzo all'Età industriale
C. Dall'Età del Bronzo all'Età imperiale

PARADOSSI AZTECHI

Qualche volta gli sviluppatori di strategici storici si fanno prendere la mano e, per vivacizzare un po' le narrazioni all'interno delle campagne, inventano storie alternative non proprio credibili. È il caso del tutorial di *Empire Earth II*, apparentemente incentrato sulla nascita e sul declino della civiltà azteca. Lo scontro con gli Spagnoli di Hernán Cortés si risolve però con la vittoria degli Aztechi, il cui impero continua dunque a crescere e a rafforzarsi, arrivando fino all'epoca contemporanea. L'ultimo episodio della campagna propone un improbabile scontro, nel XX secolo, tra Aztechi (alleati con gli Stati Uniti) e Inca... ■

Gli strategici: ideali per un po' di fantastoria

5 Qual è la principale innovazione introdotta nell'interfaccia di gioco di *Empire Earth II*?

A. Un potente zoom che permette di inquadrare tutta la mappa in una schermata
B. Una finestra che mostra cosa succede in una zona diversa rispetto a quella inquadrata
C. Un pulsante che consente di visualizzare il desktop all'interno del gioco senza chiuderlo

Le civiltà controllate dal computer sono attribuite a grandi figure storiche

TOCCA A GEORGE (WASHINGTON)

In *Civilization IV* ogni civiltà può essere guidata virtualmente da una o due figure storiche reali, caratterizzate spesso da tratti e da comportamenti che ricordano in qualche modo quelli dei personaggi realmente esistiti. Ci capiterà quindi di giocare contro Pericle o Cesare, Kublai Khan, il Primo Imperatore Qin Shi Huang, Saladino, la regina Vittoria e tanti altri. Non dissimile è quello che accade in *Age of Empires III*: nelle partite in cui una civiltà viene lasciata al controllo del computer, il programma l'assegna automaticamente a un giocatore virtuale chiamato come uno dei regnanti storici dell'epoca. ■

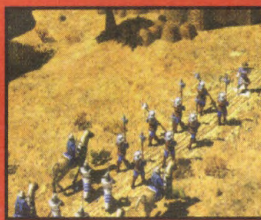
GIOCHIAMO ALLA RELIGIONE

Un tema delicato negli strategici storici è la simulazione degli aspetti che riguardano la religione, dal momento che in molti casi si parla di culti praticati ancora oggi da milioni di persone. In *Civilization IV* la civiltà controllata dal giocatore può aderire a una delle sette religioni disponibili (buddista, cristiana, confuciana, ebraica, induista, musulmana, taoista) semplicemente tramite la ricerca di un'apposita tecnologia. Nel rispetto del "politically correct", ogni religione è associata a effetti positivi. Non è prevista la professione di ateismo, ma si può dar vita a una potente civiltà senza sposare alcuna fede religiosa. ■

La religione è un passo importante nello sviluppo delle civiltà

SASSO, CARTA E FORBICE

Le unità militari che si possono schierare negli strategici storici rispondono in generale a una logica di "opposizione incrociata": ciascuna unità è efficace contro un'altra ed è a sua volta sconfitta facilmente da una terza. La catena di solito è la seguente: la fanteria pesante batte la cavalleria, la cavalleria batte la fanteria leggera, la fanteria leggera batte la fanteria pesante. Alcuni giochi, invece, distinguono tra unità "universali", funzionali contro ogni avversario, e unità "specializzate", capaci di decimare in breve tempo un rivale specifico. In *Age of Empires III*, per esempio, i moschettieri sono la fanteria "universale". ■

EXTRA

6 **La BBC e History Channel hanno usato il motore di gioco di un famoso strategico per mostrare, nei loro documentari, come avvenivano gli scontri nell'antichità. Di quale gioco di tratta?**

A. *Age of Empires*
B. *Civilization III*
C. *Rome: Total War*

GIOCARE GRATIS?

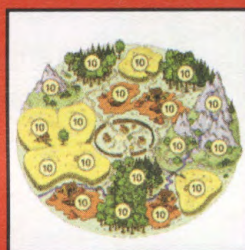
L'ultimo gioco realizzato con il contributo di Stainless Steel Studios, il gruppo di autori dietro *Empire Earth*, si intitola *Rise and Fall: Civilizations at War* ed è caratterizzato dall'inedita possibilità di controllare in prima persona gli "eroi" che guidano il nostro esercito, trasformando potenzialmente gli scontri in sparatutto ambientati nel passato. Il gioco tuttavia non ha raggiunto i risultati di vendita sperati, ed è stato rilasciato in forma gratuita. Chi desidera provarlo, accettando in cambio di sorbirsi un po' di pubblicità, può scaricarne la versione completa all'indirizzo Internet www.gamershell.com/download_33916.shtml. ■

***Rise and Fall,* disponibile gratuitamente in versione completa**

AHI AHI, KOEI

Nel 1997 la celebre saga di *Romance of the Three Kingdoms* di Koei, giunta allora al quinto episodio, venne estromessa dal mercato PC occidentale. L'"esilio", durato fino al termine del 2008, fu causato da una truffa ai danni dei consumatori da parte della divisione per la distribuzione americana, che vendette negli Stati Uniti, previa ordinazione via e-mail, la versione in cinese tradizionale, senza fornire assistenza o supporto tecnico. Koei non ha comunque risentito particolarmente della vicenda e continua a godere di ottima salute, grazie al fenomenale e perdurante successo dei suoi giochi strategici sul mercato asiatico. ■

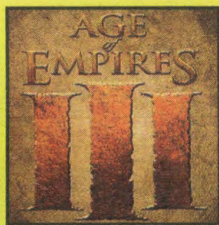
LA STRATEGIA IN BROWSER

I giochi strategici, i più semplici da tradurre in icone e tabelle senza rinunciare alla profondità, sono particolarmente adatti a diventare "browser game", ovvero giochi utilizzabili solo online tramite il proprio programma di navigazione. Il più noto di questi è *Travian*: nei panni del capo di un villaggio di Romani, di Galli o di Teutoni, il giocatore è tenuto a far evolvere la propria civiltà erigendo edifici, addestrando soldati e combattendo i nemici, proprio come in un classico strategico in tempo reale. Se non siete patiti della bella grafica o interessati a dinamiche di gioco molto complesse, potrebbe valer la pena dare un'occhiata al sito ufficiale, www.travian.it. ■

***Travian* è un browser game immediato e divertente**

7 **Come si intitola il gioco d'azione per console realizzato dagli sviluppatori di Creative Assembly, di solito autori di titoli per PC?**

A. *Spartan: Total Warrior*
B. *Gladiator: Total Warrior*
C. *Shogun: Total Warrior*

L'EDIZIONE DI LUSSO PIÙ... LUSSUOSA CHE ESISTA

L'ormai introvabile "Collector's edition" di *Age of Empires III* non ha praticamente nulla in comune con quella standard. All'interno della confezione foderata di velluto si trovano il CD del gioco e un corposo manuale cartaceo siglati con il logo dell'edizione, una scheda di consultazione rapida, uno sfarzoso libro ricco di illustrazioni, il CD con la colonna sonora, il DVD con il "making of", un poster di grandi dimensioni in carta rigida, una guida strategica con suggerimenti per vincere con ciascuna civiltà e un CD con il demo da regalare a un amico. ■

L'edizione per collezionisti di *Age of Empires III* vale sicuramente il suo prezzo

SOLUZIONI AI QUESITI

1. B. Giovanna d'Arco è la protagonista di un'altra campagna dello stesso gioco, mentre il Cid è nell'espansione *The Conquerors*

2. A. Inglese, tedesco, francese, spagnolo, italiano, giapponese e cinese. Le traduzioni sono comunque soltanto parziali, dal momento che ogni civiltà, nel gioco, parla la "propria" lingua

3. C. La storia ruota attorno a uno strano ordine segreto, il "Circle of Ossus", alla ricerca della Fontana della Giovinezza, che si celerebbe nelle lande del Nuovo Mondo

4. B. Nell'Età della Pietra ci sono solo guerrieri armati di clava e lanciatori di sassi

5. B. Questa innovazione, pur molto interessante, non è stata raccolta da nessun gioco successivo dello stesso genere

6. C. Il motore di *Rome: Total War*, il primo interamente tridimensionale della serie, era modificabile senza eccessive difficoltà

7. A. L'eroe controllato dal giocatore ha il compito di lottare assieme ai suoi alleati Greci contro i Romani, guidati dal dio Ares

EXTRA

Risorse sul Web

Gli strateghi del nuovo millennio si scontrano sulla grande Rete.

La strategia da sempre si presta ad analisi approfondite, condotte da molteplici punti di vista. Questo, come il fatto che i giochi strategici realizzati per i moderni PC godono di grande popolarità, fa sì che su Internet si trovino in grande quantità informazioni su tutti i titoli, dai più ai meno noti. Le comunità di strateghi non sono numerose quanto quelle impegnate nei giochi di ruolo online come *World of Warcraft*, ma sono assai compatte e ben informate, e solitamente vedono tra le proprie file la fascia più matura del popolo dei videogiocatori. Dal momento che molti giochi supportano mappe e scenari creati dagli utenti, affidandosi ai motori di ricerca ci sono ottime possibilità di trovare contenuti amatoriali di qualità per i titoli più diffusi e apprezzati. Inoltre, visitando siti come Newgrounds e Kongregate che ospitano giochi in Flash è possibile trovare numerosi strategici semplici ma divertenti, ottimi per concedersi qualche minuto di pausa tra una campagna di *Total War* e una partita a *Civilization*. Internet, naturalmente, pullula anche di avversari da sfidare nelle modalità multiplayer. ■

TOTAL WAR

(www.totalwar.com)

Eccellente sito ufficiale che raccoglie tutte le informazioni sui tanti episodi della serie di *Total War*, da *Shogun* fino agli ultimi capitoli. Oltre alle notizie e ai contenuti scaricabili gratuitamente, sono disponibili preziosi consigli tattici forniti dagli stessi sviluppatori. ■

AGE OF EMPIRES

(aoe.heavengames.com)

Il sito dedicato al primo episodio di *Age of Empires*, ricchissimo di informazioni. Chi fosse interessato ai seguiti può invece visitare aok.heavengames.com per il secondo episodio della serie e aoe3.heavengames.com per il terzo. Ognuno di questi siti offre strategie, informazioni dettagliate sui giochi e contenuti scaricabili. ■

CIVILIZATION

(www.civilization.com)

Il sito ufficiale di *Civilization* è un vero e proprio portale per le informazioni su tutti i recenti episodi della serie e sulle varie espansioni. Per ogni titolo sono a disposizione demo, immagini, informazioni e contenuti scaricabili. Un ottimo modo per tenersi informati sulle ultime novità del fondamentale titolo di Sid Meier. ■

EUROPA UNIVERSALIS II

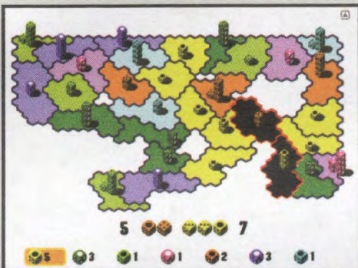
(www.paradoxian.org/eu2wiki/index.php/Main_Page)

Un sito strutturato come Wikipedia nel quale gli utenti raccolgono informazioni e strategie sul complesso mondo di *Europa Universalis II*. Gli articoli sono precisi, ricchi di dettagli e utili per perfezionare le proprie doti tattiche. ■

EMPIRE EARTH

(ee.heavengames.com/new/eeh/index.shtml)

Sito non ufficiale dedicato a *Empire Earth* nel quale una folta comunità di fan condivide informazioni e strategie sulla serie. Offre contenuti scaricabili e, soprattutto, guide e informazioni strategiche che analizzano nel dettaglio ogni variabile di gioco. ■

FREEWARE

DICE WARS

(www.gamedesign.jp/flash/dice/dice.html)

Un gioco strategico simile al "Risiko", basato su un sistema di dadi semplice e intuitivo. Le partite sono veloci e la componente aleatoria è più bassa di quanto non sembri all'inizio. Dal momento che prevede sessioni di circa dieci minuti, è perfetto per una pausa durante la giornata. ■

FREEWARE

DINOWAURS

(www.kongregate.com/games/intuition/dinowaurs)

Un curioso strategico in tempo reale con elementi di azione, nel quale si deve dirigere un dinosauro armato fino ai denti all'attacco dei villaggi nemici. Un gioco particolare ma estremamente interessante, adatto a rapide partite nel proprio browser. ■

FREEWARE

WARLORDS: CALL TO ARMS

(www.kongregate.com/games/DJStatika/warlords-call-to-arms)

Uno strategico focalizzato sulla scelta delle unità e sul loro schieramento in tempo reale. Nonostante il semplice sistema di gioco, efficacemente spiegato nelle istruzioni, è più profondo e tattico di quanto non sembri a prima vista. ■

FREEWARE

DESKTOP TOWER DEFENSE

(www.handdrawngames.com/DesktopTD/Game.asp)

Un gioco di strategia semplice ma geniale, che ha ottenuto un successo di pubblico e critica senza precedenti. Attenzione: dopo una partita non riuscirete a smettere per qualche ora... e vi ingegnerete per ottenere un punteggio sempre più alto! ■

FREEWARE

WARFARE: 1917

(www.newgrounds.com/portal/view/462919)

Uno strategico in trincea basato sul tempismo degli attacchi e sul potenziamento delle proprie unità. Il semplice sistema per controllare il morale rende le partite rapide e interessanti ma impone una certa dose di ragionamento sin dai primi livelli. ■

FREEWARE

Alla ricerca di nuovi condottieri

Il futuro della strategia storica digitale è quanto mai incerto: dopo la chiusura di molte importanti case di sviluppo, il destino del genere resta in mano a pochi protagonisti e a qualche intrepido autore indipendente.

Il genere degli strategici è quello dove il predominio dei giochi per PC resiste ancora incontrastato. Tuttavia, anche se non si può parlare di una vera crisi del settore, il particolare sottogenere degli strategici storici sta segnando il passo, penalizzato forse dalla fine di una moda che ha visto diffondersi l'interesse per l'antichità sulla scia di kolossal cinematografici come "Il gladiatore" e "Giovanna d'Arco". I tre studi di sviluppo più importanti negli ultimi anni sono stati Firaxis, Ensemble Studios e Creative Assembly, rispettivamente nell'ambito del gioco a turni (*Civilization*), in tempo reale (*Age of Empires*) e misto (*Total War*). Firaxis, capitanata dal leggendario Sid Meier, è anco-

Le nuove generazioni sembrano orientarsi verso generi di gioco più immediati

ra attiva e in buona salute, ma non ha per il momento in cantiere alcun titolo di interesse. Attualmente sta concentrando i suoi sforzi sul supporto di *Revolution*, versione per console del classico *Civilization*, e di *Colonization*, remake di un titolo del passato. Ensemble Studios è stata chiusa dal produttore, Microsoft, il 29 gennaio 2009: un evento del tutto inatteso, dal momento che l'ultimo *Age of Empires* ha venduto ben due milioni di copie, un risultato strepitoso per un titolo realizzato esclusivamente per PC. Mentre ancora si discute sulle motivazioni che hanno portato alla chiusura dello studio – secondo voci di corridoio sì redditizio, ma sovradimensionato e dagli alti costi di gestione – i suoi componenti, tranne il capo Bruce Shelley, hanno dato vita a ben quattro nuovi studi: Bonfire Studios, Windstorm Studios, Newtoy e Robot Entertainment. Quest'ultimo, in particolare, è stato incaricato da Microsoft di continuare a supportare i prodotti di Ensemble. Creative Assembly, dal canto suo, produce ancora successi: il recente *Empire: Total War* sta assorbendo tuttora le energie degli sviluppatori, che quasi certamente ne annunceranno a breve un'espansione.

E gli altri? I membri di Stainless Steel Studios, autori di *Empire Earth*, hanno condiviso la medesima sorte di Ensemble e sono oggi sparpagliati in vari studi, impegnati in progetti che non hanno nulla a che fare con la strategia storica. Lo studio ucraino GSC Game World, sviluppatore delle serie *Cossacks* e *American Conquest*, si è lanciato sul gioco d'azione con ambientazione contemporanea: dopo aver creato *S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl* e i suoi spin-off, stanno ora lavorando al suo seguito. I bulgari di Haemimont Games, autori della serie *Imperium*, non hanno abbandonato il settore strategico, anche se al momento si stanno dedicando a *Tropico 3*, un gestionale ambientato nel periodo della Guerra Fredda.

In questo panorama è d'obbligo confidare negli sviluppatori indipendenti, spesso semplici appassionati con il pallino della strategia. È il caso di Rob Pollard, al lavoro su *Ancient Armies*, del cui progetto è possibile seguire i progressi sul blog ancientarmies.spaces.live.com/blog. D'altra parte, nulla esclude che il prossimo grande evento possa provenire proprio dalla scena underground. ■

DALL'EUROPA ALL'INDIA

Paradox continua a sviluppare strategici storici ispirati al suo capolavoro, *Europa Universalis*, senza mostrare segni di cedimento. Oltre all'ultimo capitolo del suo titolo di punta, la casa di sviluppo svedese ha dato vita allo spin-off *Rome*, ambientato nell'antichità classica, e alle serie *Hearts of Iron* e *Victoria*. Attualmente sono in cantiere tre titoli: *Hearts of Iron III*, il fantasy *Majesty II* ed *East India Company*, uno strategico ambientato durante l'epoca del colonialismo europeo in Oriente. ■

***East India Company*: uno scenario classico eppure rinfrescante**

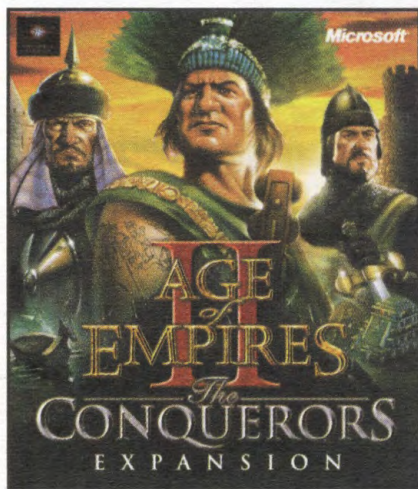
MA CHE BEL CASTELLO!

Una serie assai promettente, ma che ancora non ha espresso appieno il suo potenziale strategico, è *Stronghold*, il cui primo capitolo risale al 2001. Ambientata nel Medioevo creato da Firefly Studios, gruppo di sviluppatori capitanato da Simon Bradbury, rappresenta l'unione perfetta tra elementi gestionali ed elementi strategici: a un primo titolo interessante è seguito però un capitolo meno originale e uno spin-off fantasy (*Stronghold Legends*) insipido. Dopo aver collaborato con Firaxis per il gestionale *CivCity: Rome*, Firefly è ora impegnata nello sviluppo del gioco di ruolo action *Dungeon Hero* e del gestionale online *Stronghold Kingdoms*. ■

Il campo di battaglia degli strategici storici non è ancora del tutto deserto...

Bug: Letteralmente, "baco". Il termine indica un errore nella scrittura del codice che può causare problemi più o meno gravi a un programma o a un videogioco.

Digital delivery: Infrastruttura per la compravendita di software su Internet. I vantaggi principali che offre sono la riduzione dei costi di produzione, consentita dalla mancanza di un supporto fisico, e la rapidità di reperimento del software, che viene scaricato direttamente sul PC o sulla console.

Editor: Programma che consente agli utenti di costruire, in seno a un videogame già esistente, nuovi livelli o situazioni di gioco. Può essere già compreso all'interno del titolo oppure un'applicazione a parte, non necessariamente realizzata o approvata dagli sviluppatori originali.

Espansione: Componente aggiuntiva di un videogame che fornisce nuovi scenari di gioco o contenuti di altri tipi. Può essere commercializzata tramite digital delivery (v.) o su supporto fisico, senza il videogame originale, il cui possesso è pertanto richiesto all'acquirente.

Intelligenza artificiale: Una serie di algoritmi combinati che permettono ai personaggi di un mondo virtuale di agire secondo schemi che mutano a seconda dell'evoluzione del contesto. Può essere molto complessa, ma anche limitata a una piccola gamma di contesti: soprattutto nei videogame, dove non sempre è possibile o necessario riprodurre comportamenti avanzati, che rischierebbero di rendere il gioco eccessivamente difficile o ingestibile.

Mod: Qualunque modifica, espansione e alterazione in una o più parti di un videogame, realizzata da giocatori e/o programmatori (i "modder") che ne creano versioni più o meno stravolte.

Motore grafico: La parte del codice di programmazione deputata alla resa grafica del mondo di gioco.

Open source: Filosofia di sviluppo delle applicazioni software, ludiche o meno, che prevede e incoraggia la libera condivisione del codice sorgente del programma, nonché, spesso, il contributo di programmazione degli stessi utenti.

Remake: Il rifacimento di un videogame del passato, pensato per riproporre ai giocatori nostalgici e alle nuove generazioni un personaggio o un classico dei tempi andati. Generalmente, pur mantenendo in maniera più o meno rigorosa struttura e vicende dell'originale, il remake propone una veste grafica rimodernata e nuovi contenuti e fasi di gioco.

Sviluppatore indipendente: Un team di creativi, programmatori e designer (ma può anche essere una persona singola) non legato da esclusive con editori e produttori di videogame. Uno sviluppatore indipendente può stipulare contratti di volta in volta, oppure scegliere canali di distribuzione alternativi, per esempio tramite Internet. Il rischio economico connesso a questi criteri di sviluppo fa privilegiare la realizzazione di progetti a basso costo, per lo più puntando sulla qualità dell'interazione che sul comparto audiovisivo.

Tutorial: Una sorta di "missione introduttiva" di un videogame, parzialmente o anche totalmente guidata, utile per familiarizzare con i comandi e con il sistema di gioco.

Visuale isometrica: Rappresentazione dell'area di gioco molto diffusa in alcuni generi, basata sulla proiezione isometrica, che prevede due assi laterali inclinati a 30° che si incrociano in un punto. In realtà, in molti casi la proiezione impiegata dai videogame è dimetrica, ma per consuetudine tra i videogiocatori si mantiene il riferimento all'isometria. ■

GIOCHI DI STRATEGIA

CIVILTÀ, IMPERI, BATTAGLIE

La nascita, lo sviluppo, il declino delle civiltà, i conflitti fra gli imperi, le guerre di difesa e di conquista, la sottile arte della politica e dell'attività diplomatica, le risorse dell'economia, il ruolo della religione: grandi eventi e grandi questioni che hanno segnato la vita e l'evoluzione delle società. Questo volume prende in esame le simulazioni dedicate alla storia umana ambientate in prevalenza dall'Antichità fino al periodo napoleonico. Si parte dai wargame più classici per arrivare agli "strategici in tempo reale", che appassionano legioni di giocatori abituali ma che incuriosiscono spesso e volentieri anche gli utenti occasionali. Perché la Storia, in fondo, è di tutti.

www.lagrandestoriadeivideogiochi.it

Grandi Opere 7: Videogames – La grande storia dei videogiochi 7
Pubbl. sett. – 8 ottobre 2009 – € **9,99**

PANINI PUBLISHING